DVD

2 PEŁNE WERSJE GIER!

- RAJD NA BERLIN ODDZIAŁY SPECJALNE
- BATTLE OF BRITAIN 2

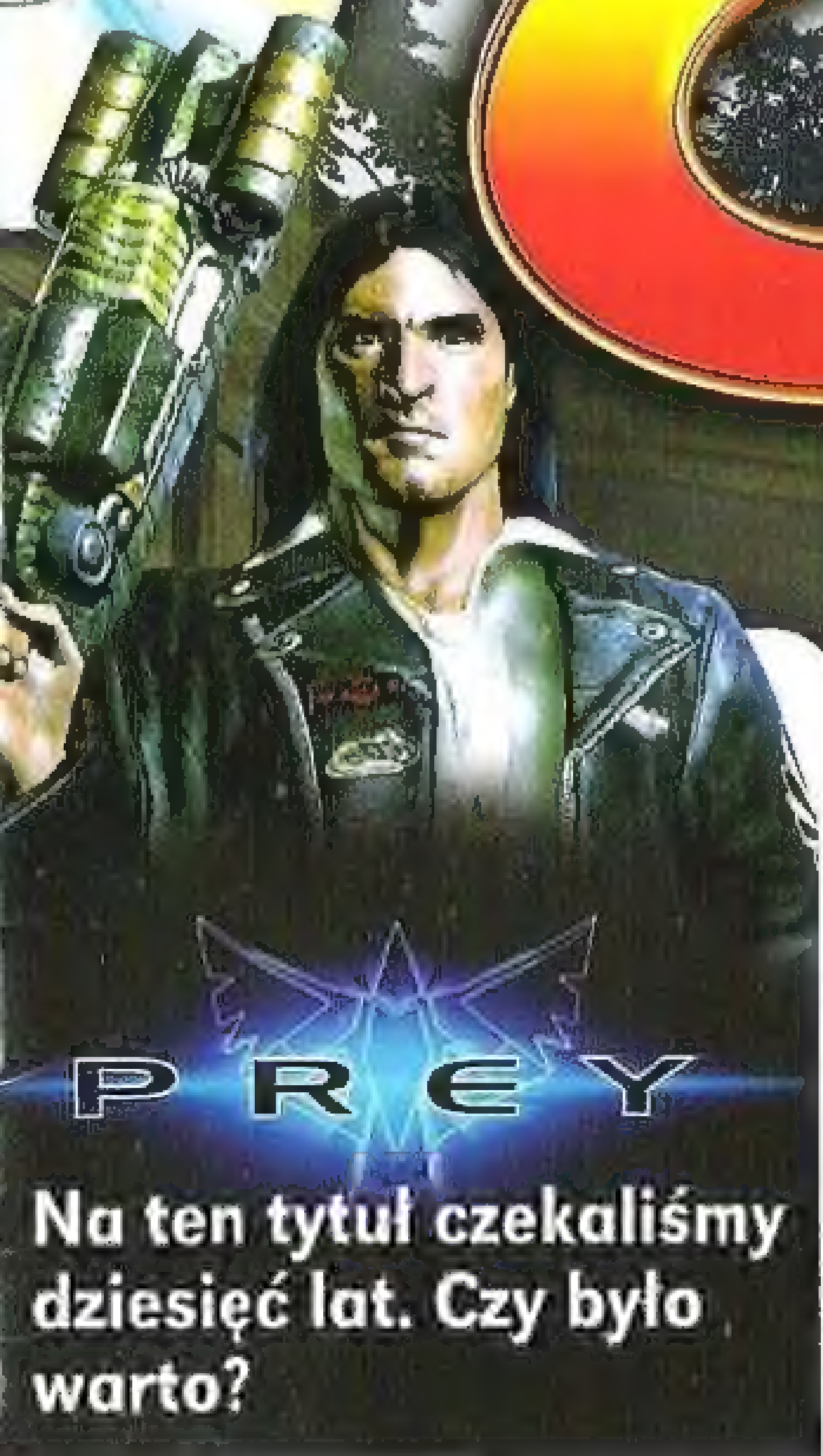
8 STRON PLAKATÓW

Komputer dla gracza A.D. 2007
Jaki sprzęt kupić w przyszłym roku?

TYLKO 6,90 ZŁ

CLICK!

Cena 6,90



Na ten tytuł czekaliśmy dziesięć lat. Czy było warto?



Zaglądamy pod maskę nowej części słynnej serii ścigałek!



Konsolowy klasyk w wersji PC. Gra akcji 2006 roku?



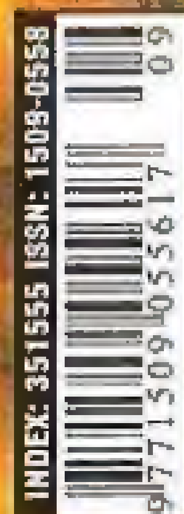
CALL OF JUAREZ

Polski Half-Life 2 na Dzikim Zachodzie?



Technika i magia rozpracowane
Poradnik do Rise of Legends

Mutacja 1 Nr 09/2006 Cena 6,90 zł (w tym 7% VAT)


INDEX: 351555 ISSN: 1509-0558

w numerze 09/2006

ZAPOWIEDZI

TEMAT NUMERU

RECENZJE

PORADNIK

ZAPOWIEDZI



Need for Speed: Carbon s. 08

TEMAT NUMERU



Call of Juarez s. 26

NIE TYLKO GRY

DZIAŁY STAŁE

Ufff, jak gorąco...

Dżizasss, ale upał... Może kiedy czytasz te słowa, za oknem pada deszcz i szaleje wichura, ale w dniu, w którym wypuszczamy aktualny numer Clicka do drukarni, termometry w naszej redakcji pokazują... 34 stopnie. Panie, jak tu pisać wstępniak!

Na szczęście udało się nam wyjść obronną ręką z panującej od końca czerwca posuchy i mamy o czym pisać. Udało się nam wyciągnąć z siedziby Techlandu recenzowalny kod gry **Call of Juarez** – FPS-a osadzonego w realiach Dzikiego Zachodu. Ten tekst to pierwszy w historii Clicka światowy exclusive – nasi czytelnicy, jako pierwsi na całej planecie o nazwie Ziemia, przeczytają tę recenzję. Gra polskich programistów to nie jedyny FPS, na który warto zwrócić uwagę w tym numerze – piszemy też o wyczekiwanym od dawna **Preyu**, który okazał się zaskakująco udany. Inne ciekawe produkcje, których recenzje znajdziecie w tym numerze, to diabelsko trudny **Devil May Cry 3** oraz zaskakująco udany **DarkStar One**. Ten ostatni tytuł zrobił na nas ogromne wrażenie – kiedy gra trafiła do naszej redakcji, nikt nie spodziewał się, że dostanie wysoką ocenę. A jednak...

Ale... nie ma co was dłużej nudzić – wstępniak to i tak najrzadziej czytany fragment pisma, a przy takich upałach zobaczą go tylko nasi korektorzy i... to wszystko. A może nie? Dajcie znać, jeśli czytacie wstępniaki...

Redakcja

Z cyklu: prywatne zdjęcia redakcji. Korektor Dewastator na wakacjach.

Następny Click w sprzedaży już 12 września!

A w nim na pewno*:
– kolejny zeszyt Klasyki Clicka
– recenzje najnowszych gier, m.in. FlatOut 2, Joint Task Force, Blood Magic i innych
– jak zwykle dwie pełne wersje świetnych gier

*na pewno – chyba że upały będą trwały bez przerwy aż do końca sierpnia...

KONKURSY



Fajna rzecz, co? Możesz ją wygrać...

Zespół redakcyjny:
Tymon Smektała (upalny redaktor naczelny), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 220; Maciej Kuc (madziarski in spe z-ca red. naczelnego), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 200; Andrzej Sitek (filozoficzny z-ca red. naczelnego), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 222, Damian Bednarek (nie ten korektor).

Reklamacje płyt CD i DVD:
Jan Jankowski (0-71) 341-20-83 wew. 100.

Dział graficzny:
Jacek Sawicki (kierownik działu DTP), Kuba Siepkowski, Katarzyna Majcher-Buszewska.

Teksty w numerze: Artur Dąbrowski, Krzysztof Grudzień, Piotr Lewandowski, Artur Okoń, Aleksander Olszewski, Marcin Traczyk, Tomir Wojno.

Zarząd:
Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak.
Członek zarządu: Jerzy Szulwic.
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański.
Dyrektor finansowy: Andrzej Chaynowski.
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas.

Adres do korespondencji:
CLICK!
ul. Sukiennice 6
50-107 Wrocław



Siedziba Wydawnictwa:
ul. Motorowa 1
04-035 Warszawa

Dział reklamy
Dyrektor Biura Reklamy pism komputerowych:
Janusz Jędrzejczak, janusz.jedrzejczak@bauer.pl, tel. (0-22) 516-35-50
Magda Milewska, magdalena.milewska@bauer.pl, tel. (022) 516 31 73

Copyright:
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Druk
Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie i R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków.

ISSN 1509-0558

Click! w Sieci:
www.click.pl
e-mail: click@click.pl



Rajd na Berlin: Oddziały specjalne PL

PEŁNA WERSJA

Gra stworzona przez amerykańskie studio Groove Games – programistów z dużym, choć mało znanym dorobkiem. Rajd na Berlin to FPS osadzony w realiach II wojny światowej, w którym czeka na ciebie dziesięć misji inspirowanych największymi operacjami wojskowymi tego konfliktu.

Choć głównym bohaterem Rajdu na Berlin: Oddziałów specjalnych PL jest snajper, nie jest to gra, w której walka toczy się tylko na dużym dystansie. Często dochodzi tu do bezpośrednich starć z przeciwnikiem, podobnie jak w typowych przedstawicielach gatunku, np. Medal of Honor.

Rajd na Berlin: Oddziały specjalne PL wykorzystuje opracowany przez studio Monolith silniczek o nazwie Jupiter – to zapewnia mu oprawę graficzną na odpowiednio wysokim poziomie.

Battle of Britain 2: Wings of Victory

PEŁNA WERSJA

Fani symulatorów lotu nie mają łatwego życia – producenci gier coraz rzadziej decydują się inwestować w nowe, poważne produkcje z tego gatunku. Do pewnego momentu jedynym naprawdę udanym symulatorem przedstawiającym podniebne potyczki samolotów z II wojny światowej była chwalona przez znawców (i nie tylko) gra Il-2 Sturmovik z 2001 roku. Battle of Britain 2: Wings of Victory, druga z pełnych wersji zamieszczonych w aktualnym numerze Clicka, to gra... nowsza i jeszcze lepsza!

Oferuje fantastyczny model lotu, realistycznie odwzorowane jednostki, dynamiczną kampanię, w której sytuacja na froncie zmienia się z minuty na minutę, oraz efektowną oprawę graficzną (wybuchy!). Najważniejsze jest jednak to, że dzięki poziomowi realizmu, który można w dowolny sposób modyfikować, przypadnie do gustu zarówno weteranom wirtualnych potyczek wśród chmur, jak i graczom, którzy nie mają większego doświadczenia z symulatorami. To naprawdę wyjątkowa produkcja – polecamy!

Na płycie z grą, w pliku instrukcja.pdf, znajdziesz skrócony opis instalacji i samej gry.

Coś nie działa? Patrz na kartonik do płyt!

Zawartość płyt CLICK! 09/2006

CD1
- **Pełna wersja:** Rajd na Berlin: Oddziały specjalne PL
- **Wersje demo:** eXtinction, Kudos
- **Freeware:** WinSPWW2
- **Tapety:** Devil May Cry 3 SE

CD2
- **Pełna wersja:** Battle of Britain 2: Wings of Victory
- **Wersja demo:** The Settlers II – Next Generation

DVD
- **Pełne wersje:** Rajd na Berlin: Oddziały specjalne PL; Battle of Britain 2: Wings of Victory
- **Wersje demo:** DarkStar One, Every Extend Extra, Faces of War, GTR 2, Micro Machines V4, Outpost Kaloki, Panzer Elite Action: Dunes of War, Prey, Sword of the Stars, Two Worlds Pinbal
- **Tapety:** Devil May Cry 3 SE
- **Trailery:** Portal, Team Fortress 2

DO WYGRANIA 15 gier SpellForce 2

7164 konkurs SMS



Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Czym jest SpellForce 2?

a) rewelacyjnym symulatorem lotu

b) fascynującą grą strategiczną

c) emocjonującym FPS-em

Odpowiedź wpisz według schematu: CL.SF.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C), i wyślij SMS-em pod numer 7164! Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 12 września 2006 r.

Fundatorem nagród jest CD PROJEKT www.gram.pl

Z górki na dwie furki.

Piłeś? Nie jedź!

Właściciel nazywa tę furę Maja.

NEED FOR SPEED CARBON

Podobnie jak sportowe auta będące jej główną atrakcją, seria Need For Speed pędzi do przodu, uciekając konkurencji. Podczas gdy inni wciąż są na etapie „Szybkich i wściekłych", Electronic Arts znalazło nowy wysokooktanowy trend...

Polska wersja tytułu? Potrzeba prędkości: Bon na samochód!

Przychodzi taki moment, kiedy trzeba złożyć wyrazy szacunku tam, gdzie są one należne – w tym przypadku serii Need For Speed. **Do tej pory ukazało się już dziewięć podstawowych części cyklu, a w tym roku NFS wkroczył już w swój dwunasty rok.** Respect!

Po wydanym na gwiazdkę ubiegłego roku Most Wanted ekipa EA Canada zabrała się do pracy nad kolejnym, dziesiątym Need for Speedem. Pierwsze pytanie, jakie postawili sobie programiści, brzmiało – jak zwykle w przypadku tej serii – „co możemy wymyślić nowego?". Odpowiedź na nie przyniosło samo życie – a dokładniej życie kierowców biorących udział w nielegalnych wyścigach. Po filmach „60 sekund" i „Szybcy i wściekli" media zainteresowały się tematem ulicznych rajdowców, za nimi sprawę na warsztat wzięła również policja i – podobno – wyścigi te są teraz coraz rzadsze. **Wtajemniczeni bawią się teraz w Togue Racing, czyli pojedynki rozgrywane na drogach oplatających górskie zbocza.** Emocje większe – błąd może oznaczać nie tylko przegraną, ale i utratę życia – podobnie jak i komfort jazdy, bo poza miastem policjantów jest mniej, więc nie przeszkadzają fanom adrenaliny. I właśnie Togue Racing będzie największą nowością nowego Need for Speeda.

Podtytuł Carbon odnosi się do wymyślonego miejsca o nazwie Carbon Canyon, w którym wytyczono trasy w sam raz nadające się do wyścigów Togue. Do kanionu jednak trafiają tylko najlepsi, wcześniej będziesz więc musiał zdobyć szacunek, ścigając się na ulicach leżącego w pobliżu miasta. W ten sposób EA Canada chce pogodzić tych, którym podobało się Most Wanted czy Underground, z fanami domagającymi się nowinek. **Struktura gry będzie następująca – kilka-kilkanaście wyścigów w mieście, potem pojedynek z wysokim rangą kierowcą w kanionie.** W ten sposób Carbon łączy swój wkład w serię (Togue Racing) z pomysłami na rozgrywkę, które sprawdziły się w trzech ostatnich odsłonach cyklu. I wilk syty, i owca cała!

Wiadomo już całkiem sporo na temat tego, jak będą wyglądały wyścigi w Carbon Canyon. **Pojedynki w kanionie będą podzielone na dwa etapy – najpierw trzeba będzie ścigać przeciwnika, potem zaś przed nim uciekać.** W obu przypadkach punktowana będzie odległość od samochodu oponenta (na pierwszym etapie im mniejsza, tym lepiej, w drugim przeciwnie), a ostateczne porównanie liczby punktów zdobytych przez ciebie i drugiego kierowcę będzie wyłaniało zwycięzcę.

Kierowcy, z którymi zmierzysz się w kanionie, to najwięksi bossowie lokalnych dróg, szefowie wyścigowych zespołów. **Ty również będziesz mógł stworzyć taki team – wystarczy, że twój szacunek wzrośnie, a „drajwerzy" sami zaczną się do ciebie zgłaszać.** W pewnym momencie będzie ich tylu, że będziesz musiał wybrać tych najlepszych lub najbardziej przydatnych.

EWOLUCJA

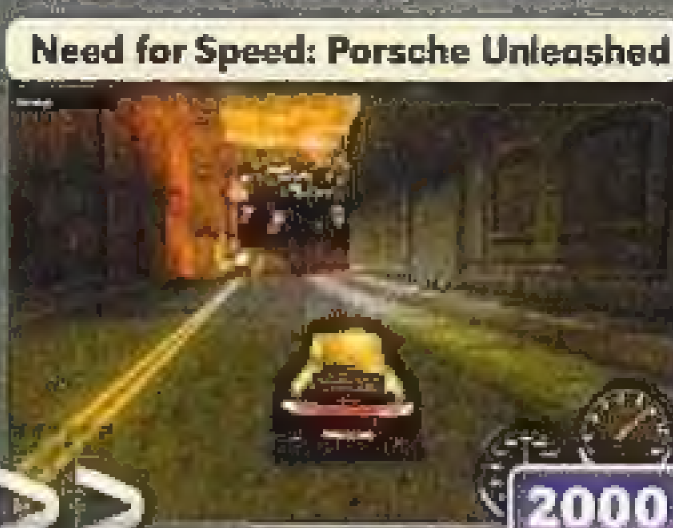
Grywalność pozostawała na wysokim poziomie, a jakość grafiki rosła w NFS z każdą kolejną grą...



Need for Speed



Need for Speed III: Hot Pursuit



Need for Speed: Porsche Unleashed



Need for Speed Underground



Need for Speed: Most Wanted

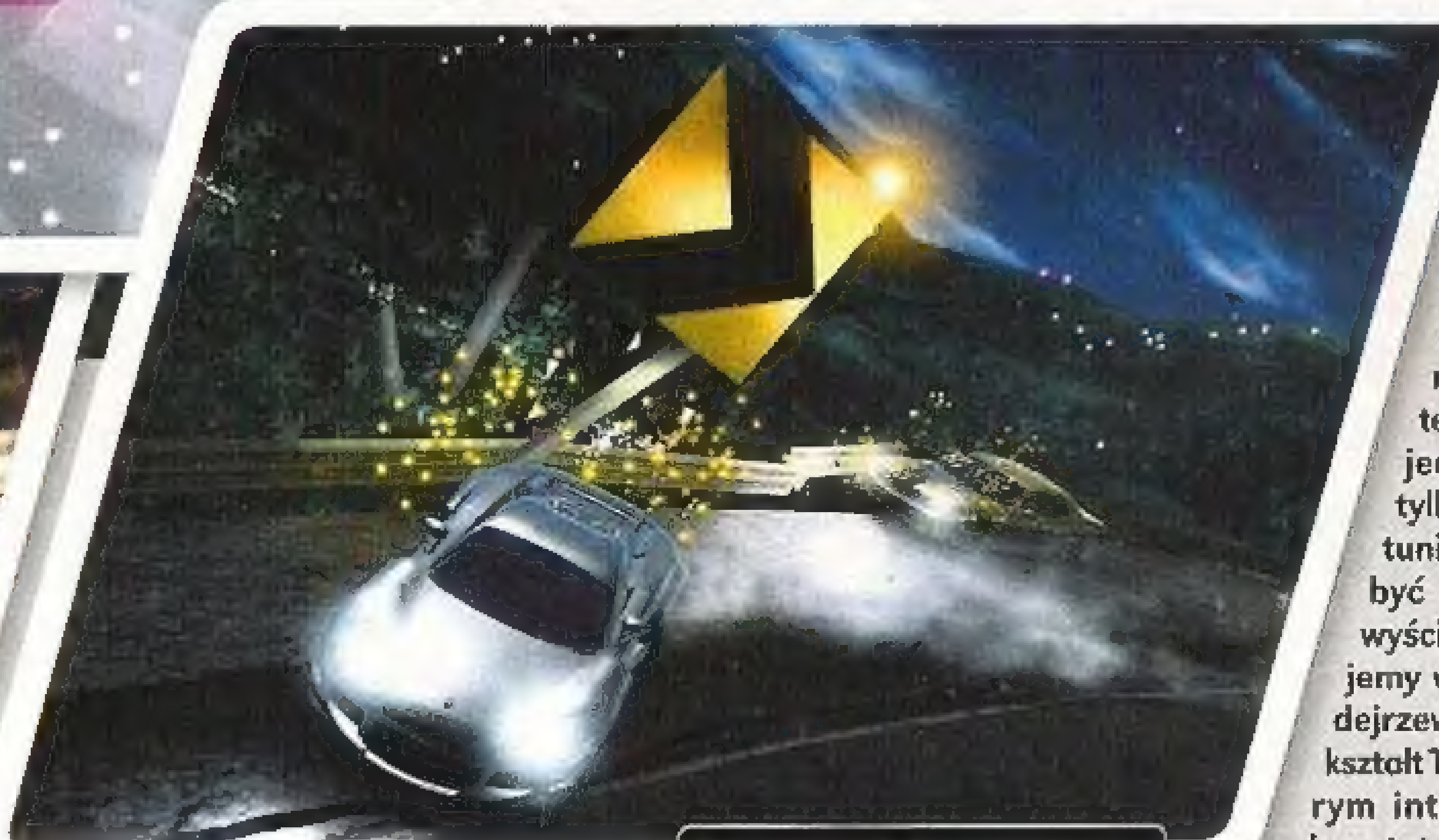


La, la, la, obsyp mnie iskier deszczem...



Jadłeś grzybową? Też nie jedź...

Członkowie twojego teamu będą mogli na różne sposoby pomagać ci zarówno w trakcie samego wyścigu, jak i poza nim. W czasie jazdy będą mogli np. przyjąć rolę Blockera, a wtedy ustawią swoje auto przed furą przeciwnika i będą się starali go przyhamować. Poza wyścigiem ich znajomości dadzą dostęp do lepszych części samochodowych albo pozwolą uniknąć mandatów. Ostatecznym celem gry ma być przejęcie kontroli nad całym miastem. By to osiągnąć, trzeba będzie wygrywać kolejne wyścigi – korzystając przy tym z pomocy własnego teamu i bijąc rekordy (czasowe i punktowe) na trasach wytyczonych we wszystkich jego dzielnicach.



Do zobaczenia na doleeeeeee...

Pisząc o Carbon, warto jeszcze wspomnieć o kilku innych elementach gry. Na pewno pojawią się w niej policjanci – **EA Canada zapowiada przy okazji rozwinięcie systemu „heat", który określał, jak bardzo „spalone" jest twoje auto na ulicach.** Łamanie przepisów w jednym tylko wozie doprowadzi ostatecznie do tego, że cała lokalna drogówka będzie polowała właśnie na to auto. Fury trzeba więc będzie zmieniać.

Wielkie zmiany programiści zapowiadają również w opcjach tuningu i trybach multiplayera, tyle tylko, że nie chcą się jeszcze podzielić większą liczbą informacji ze śmiertelnikami – nawet tak wyjątkowymi jak czytelnicy Clicka. **Za tuning ma odpowiadać system graficzny Autosculpt, który rzekomo pozwoli na niemal dowolne modyfikowanie wyglądu auta,** dużo bardziej zaawansowane, niż to miało miejsce w Most Wanted czy Underground. O ile jednak Autosculpt będzie tylko ewolucją w wirtualnym tuningu, tak multiplayer ma być rewolucją w sieciowych wyścigach. Tu jednak pozostajemy w sferze domysłów – podejrzewam, że będzie to coś na kształt Test Drive Unlimited, w którym internetowym kierowcom dano totalną swobodę – mogą sami określać parametry wyścigu, zaczynając od warunków zwycięstwa, a kończąc na samodzielnie wytyczonej trasie.

Emocje będą większe niż w innych grach serii – błąd może oznaczać nie tylko przegraną, ale i utratę życia.

Need for Speed: Carbon ma także szokować wysoką jakością grafiki – priorytetowe platformy dla tej produkcji to PlayStation 3 oraz Xbox 360. Edycja PC-towa będzie pewnie – pod względem oprawy – nieco gorsza od tych wymienionych, za to dużo lepsza od wersji przeznaczonych na PS2 i pierwszego Xboxa. Najprawdopodobniej będzie też obsługiwała efekty z pakietu DirectX 10 (tylko w Windows Vista), co na pewno uczyni z niej najładniejszą ścigałkę wydaną z myślą o komputerach osobistych.

Gracze, szczególnie ci hardkorowi, narzekają na Electronic Arts, twierdząc, że w grach koncernu więcej jest efektownych fajerwerków niż solidnej grywalności. Seria Need For Speed zawsze jednak łączyła jedno z drugim i tym razem będzie najpewniej tak samo. **Pasy zapięte? Gaz do dechy!**



Nowy sposób na przeciwników – rozpylanie za autem potu skunksa, który skutecznie... rozkojarza jadących z tyłu kierowców.

Need for Speed: Carbon

Producent:	Dystrybutor PL:
EA Canada	EA Polska

http://www.ea.com/nfs/carbon/

Premiera: IV kwartał 2007

Gatunek: ścigałka

(+) Togue Racing • oprawa graficzna • wprowadzenie wyścigowych teamów

(–) struktura gry będzie najpewniej liniowa • nie wiemy nic o multiplayerze

Carbon, jak wszystkie części NFS, wprowadza do rozgrywki coś nowego – fascynujące Togue Racing. To wystarczający powód, by czekać na jej premierę.

Autor: Foch77

Alone in the Dark™ Near Death Investigation

Rozmazał mi się make up...

Seria, która jako pierwsza pokazała nam, czym jest prawdziwy strach przed komputerem, powraca. Przygotuj środki uspokajające...

Alone in the Dark to tytuł, którego blask w ostatnich latach nieco przygasł – za sprawą słabej, wydanej dawno temu czwartej części oraz filmu wyreżyserowanego przez... Uwe Bolla. Koncern Atari, wraz ze studiem Eden Games (równolegle powstaje tam też smakowity Test Drive Unlimited), planuje jednak wskrzesić kultowy niegdyś cykl (patrz: ramka). **Realizację tego planu zaczyna od wielkiego booooooom!**

Sekwencja otwierająca nowe Alone in the Dark (opatrzone podtytułem Near Death Investigation) **ma szansę przejść do historii jako najgłośniejszy, najbardziej efektowny początek survival horrou w historii gatunku.** Gra zaczyna się od potężnej eksplozji, która rozsadza luksusowy apartament na Piątej Alei w Nowym Jorku – bohater musi szybko znaleźć drogę ucieczki, przeskakując nad płomieniami i unikając kabli elektrycznych. A kiedy wydaje się, że bezpieczne schronienie jest tuż, tuż... dzieje się coś, co na pewno pochwaliłby Alfred Hitchcock – bo po „trzęsieniu ziemi" napięcie będzie rosnąć nadal.

Bohaterem gry jest Edward Carnby – ten sam, którego znamy z pierwszej trylogii Alone in the Dark, a jednak nieco inny. Fabuła wcześniejszych gier toczyła się w latach dwudziestych minionego wieku, Near Death Investigation natomiast dzieje się w czasach nam współczesnych. Twórcy gry jednak się upierają, że nowy Carnby to ten sam Carnby (a nie np. jego wnuk), a nowa gra to prawdziwa kontynuacja pierwszej części sagi (ich zdaniem, „dwójka" i „trójka" były bardziej samodzielnymi dodatkami).

Na szczęście programiści z Eden Games nie starają się wmówić nam, że również pozostałe elementy gry są dokładnie takie same jak w pierwowzorach sprzed lat – trudno byłoby w to uwierzyć, biorąc pod uwagę liczbę świeżych, dość rewolucyjnych pomysłów, jakie pojawią się w Near Death Investigation.

Ciekawie zapowiada się struktura gry. **Cała fabuła podzielona będzie na odcinki, z których każdy ma zapewniać około godziny rozrywki.** Każdy taki segment będzie miał swój początek, zwrot akcji, efektowny finał, a na dodatek przypomnienie tego, co działo się wcześniej (to na początku), oraz zapowiedź kolejnego „odcinka". W ten sposób przedstawione zostaną trwające jedną noc przygody Carnby'ego w nowojorskim Central Parku – bazując na faktach i mitach otaczających to miejsce, zespół Eden Games skonstruował bardzo wiarygodną, a jednocześnie przerażającą historię.

Inspiracją dla podziału fabuły na odcinki były seriale „Lost" czy „24", ale – jak twierdzą twórcy – **największy wpływ na charakter gry miał film... „Szklana Pułapka".** Podczas prac nad Near Death Investigation ekipa starała się odtworzyć tempo i dramaturgię tej kinowej produkcji.



Ekipa Eden Games nie ma doświadczenia w podobnych produkcjach, ale to, co zaprezentowała, wygląda znakomicie.

Rewolucje czekają nas również w systemie sterowania. Gra powstaje równolegle na konsole nowej generacji – PlayStation 3 i Xboxa 360 – i tam przedmiotem trzymanym przez bohatera w rękach będzie można poruszać, korzystając z prawej gałki pada. W ten sposób będzie można znaleźć nowe zastosowania dla różnego rodzaju sprzętu – np. spróbować gaśnicą wyważyć drzwi. Kwestia sterowania w wersji PC nie została jeszcze ostatecznie rozwiązana, ale niemal na pewno programiści nie zrezygnują z opisanej wyżej opcji, bo jest zbyt ciekawa i za bardzo powiązana z innymi mechanizmami rozgrywki.

Taki system sterowania daje też graczom większą swobodę, a to coś, na czym twórcom bardzo zależy. W przeciwieństwie do wielu innych survival horrorów, w których zwykle zarówno świat gry, jak i moż-



Edward!!! Hop, hop! Tu go nie ma...



...tu też go nie ma...

Idź w stronę światła!

Nie po oczach, człowieku!

Pewien rodzaj złego dotyku boli bardzo krótko. I jednocześnie intensywnie...

POWRÓT DO PRZESZŁOŚCI

Alone in the Dark I-III

Pierwsza gra z cyklu Alone in the Dark ukazała się w 1992 roku i właściwie zdefiniowała cały – wówczas nowy – gatunek survival horrorów. Dwie kolejne gry z serii stworzone były już bez udziału Fredericka Raynala – pomysłodawcy „jedynki", więc zamiast dalszych rewolucji przyniosły jedynie nowe fabuły. Mimo to cała seria była na początku lat 90. XX wieku jedną z najbardziej popularnych marek w branży.

liwości gracza są mocno ograniczone (po to, by można go było poprowadzić we właściwe miejsca i tam zgodnie z planem wystraszyć), **Alone in The Dark będzie oferował pełną symulację reguł fizyki oraz bardzo interaktywne otoczenie.** W chwili obecnej jednym z najmocniejszych elementów gry należących do tej grupy efektów jest ogień – przenosi się on dokładnie tak jak w rzeczywistości i zdarza się, że mały płomień wyrywa się spod kontroli i zamienia w popiół większą część lokacji.

Nowy Alone in the Dark to jedna z ciekawszych nowych wersji starych gier, nad którymi obecnie pracują programiści. Choć ekipa Eden Games nie ma większego doświadczenia w podobnych produkcjach (ich specjalnością były i nadal są samochodówki), to jednak to, co zaprezentowała do tej pory, wygląda znakomicie. Być może świeże spojrzenie jest potrzebne, by z gatunku, który wpadł w pułapkę schematów, wycisnąć coś nowego. Coś, co sprawi, że znów poczujesz się sam w ciemności..

...o, tu jesteś, ziomek!

Alone in the Dark: Near Death Investigation

Producent:	Dystrybutor PL:
Eden Games	Atari

http://www.atari.com/

Premiera: 2007

Gatunek: akcja

(+) dużo ciekawych, świeżych pomysłów • swoboda rozgrywki • model fizyki (ogień!)

(–) programiści bez większych doświadczeń w grach z tego gatunku

Czekamy na Near Death Investigation z nadziejami. Dotychczas nowe wersje starych gier wypadały co najwyżej średnio – tu wszystko może się zmienić.

Autor: Foch77

TWIERDZA LEGENDY

Rycerze Okrągłego Stołu, książę Dracula, Królowa Śniegu i pełno magii – seria Stronghold zmienia się nie do poznania.

Heniek, dlaczego palimy mury zamiast tych włóczników?

Oto najnowszy model Smokshe Carreara ze skórzanymi obiciami.

Okrągły Stół nie zmieścił się w drzwiach, więc postawiliśmy go w ogrodzie.



Firefly Studios w trzeciej już odsłonie swej strategii znanej u nas jako Twierdza dokonuje ogromnej i – nie ukrywam – kontrowersyjnej zmiany. Dotąd były to w miarę realistyczne RTS-y z elementami ekonomicznymi, a Twierdza 2 aspirowała nawet do miana „najbardziej realistycznej gry o średniowieczu", ukazując różne aspekty życia ówczesnych władców i ich poddanych (nawet te związane z higieną osobistą, a raczej jej brakiem). Legendy natomiast przeniosą cię w świat mitów wieków ciemnych. **Czyżby autorzy Twierdzy upadli na głowę?**

Twierdza: Legendy zaoferuje graczowi 24 misje podzielone na 3 kampanie. Pokierujesz w nich znanymi bohaterami średniowiecza – Królem Arturem, Vladem Draculą oraz Dietrichem von Hildebrandem (postacią wzorowaną na legendach germańskich). Podczas misji świat realny będzie się mieszał z tym mitycznym. Widać to zwłaszcza w przypadku jednostek. W Legendach otrzymasz ich do dyspozycji znacznie więcej niż w poprzedniej części – aż 31 rodzajów. **Wśród twoich wojaków znajdą się znane już formacje** łuczników czy rycerzy, **ale pojawią się także m.in. smoki, wilkołaki oraz wybuchowe nietoperze kamikadze**.

Warto zwrócić uwagę na ujawnione przez twórców innowacje w rozgrywce. **Najważniejszym elementem gry pozostanie obrona i obleganie zamków.** Ogromny wpływ na przebieg tych starć mieli w poprzednich częściach łucznicy. W Legendach ich rola się zmniejszy, a to głównie za sprawą jednostek „mitycznych", ponieważ część z nich będzie odporna na groty strzał. **Łatwiej będzie się też pozbyć łuczników osadzonych na wysokich wieżach**, a to za sprawą np. wspomnianego już nietoperza kamikadze czy ziejących ogniem smoków.

Pokierujesz legendarnymi bohaterami średniowiecza, m.in. Królem Arturem i Vladem Draculą.

Istotną rolę na polu walki odegrają jednostki specjalne. W kampanii króla Artura pojawią się rycerze okrągłego stołu wyposażeni w umiejętności, takie jak uzdrawianie czy wykrywanie pułapek. Ciekawie zapowiada się **tajemniczy creeper**, który **wspina się po murach obronnych, zaraża wrogich żołnierzy wampiryzmem i sprawia, że przechodzą oni na stronę krwawego księcia – Draculi.** Nowe jednostki to nie jedyny element, który uatrakcyjni walkę. W grze pojawi się cała masa nowego sprzętu obronnego, oblężniczego oraz pułapek, w tym kilka rodzajów bomb, wyrzutnie harpunów na smoki czy podziemne tunele.

Wyraźnie widoczne będą różnice w krajobrazie landów zajmowanych przez zamki poszczególnych bohaterów oraz w samym wyglądzie twierdz (każda z legendarnych postaci będzie budować zamek utrzymany w nieco innym stylu). Zobaczysz zatem zielone lasy Avalonu, mroczne i brudne włości wilkołaków i mroźne, skute lodem krainy niczym z baśni o Królowej Śniegu. Już na pierwszy rzut oka widać jednak, że w porównaniu do obecnych na rynku najnowszych strategii (takich jak Age of Empires III, Rise of Legends) czy też innych nadchodzących tytułów (m.in. Supreme Commander, Company of Heroes) **Legendy mają niespecjalnie ładną, mało szczegółową, a wręcz przestarzałą grafikę, która może okazać się najsłabszym elementem tego tytułu.**

Twierdza: Legendy zapowiadana jest na końcówkę tego roku, a dokładniej okres Bożego Narodzenia. Miejmy nadzieję, że tym razem – inaczej, niż miało to miejsce w przypadku poprzedniej części serii – na polską premierę gry studia Firefly nie przyjdzie nam czekać prawie rok dłużej niż w cywilizowanym świecie.

Krwiopijca?

Vlad Dracula – jeden z bohaterów Legend – to nie tylko legendarny miłośnik świeżej krwi, ale postać, o której przekazy znajdziesz w podręcznikach do historii. **Dracula, a właściwie Vlad Tepes, żył w XV wieku na terenach obecnej Rumunii.** Do historii przeszedł jako brutalny pogromca Turków, których uwielbiał... nie, nie ich ciepłą krew – miał zupełnie inne hobby: nabijał ich ciała na pale i oglądał, jak powoli odchodzą z tego świata. Dracula-wampir to wytwór XIX-wiecznego pisarza Brama Stokera i przy Draculi-palowniku wydaje się naprawdę grzecznym chłopcem.

Twierdza: Legendy

Producent:	Dystrybutor PL:
Firefly Studios	Cenega

http://www.fireflyworlds.com/shl_index.php

Premiera: 2006

Gatunek: strategia

\+ spora nowych jednostek i sprzętu • barwni bohaterowie w kampanii

− grafika prezentuje się bardzo słabo • magia może zepsuć klimat starej Twierdzy

Kto się spodziewał, że świat Twierdzy zapełnią magia i smoki? Może to jednak sposób, by znów zainteresować nas serią?

Autor: martin

Sam zastąpi Larry'ego?

SAM SUEDE™ in UNDERCOVER EXPOSURE®

Znasz Larry'ego Laffera? To ten ubrany w niemodny garnitur kurdupel, który szukał miłości zawsze nie tam, gdzie trzeba – a wszystko to w serii przygodówek Leisure Suit Larry.

Dlaczego o nim wspominam? Z prostego powodu – **twórcą Sam Suede Undercover Exposure jest Al Lowe, człowiek stojący za sukcesem Larry'ego.** Mr Lowe od pewnego czasu przebywał na emeryturze, ale w końcu znudziły mu się drinki w nadmorskich kurortach. Razem z niejakim Kenem Węgrzynem (też weteranem branży) założył firmę iBase Entertainment, która pracuje teraz nad tytułem mającym się ukazać już w przyszłym roku.

Po współpracy obu panów można sobie wiele obiecywać. Obaj twierdzą, że **ich celem jest wprowadzenie do branży gier nowego gatunku – dotychczas „obecnej" jedynie w filmie komedii sensacyjnej.** Rzeczywiście jeśli się dobrze zastanowić, trudno znaleźć tytuł gry, którą ze spokojnym sumieniem można by położyć na taką półkę. Takie pionierskie działania są więc jak najbardziej wskazane.

Jak mówi Lowe, **Sam Suede ma być tym dla gier akcji, czym dla przygodówek jest seria Leisure Suit – mówiąc w dwóch słowach, ma śmieszyć.** Tam, gdzie inne gry pokazują graczowi przemoc, Sam pokaże humor. Tam, gdzie inne gry pokazują animowane przerywniki, Sam zaoferuje interaktywne, dowcipne dialogi. Coraz potężniejsze uzbrojenie z innych gier Sam zastąpi różnorakimi umiejętnościami zdobywanymi... dzięki powodzeniu u pięknych kobiet.

> Lowe obiecuje grę prostą, ale nie prostacką, przy której rozbolą nas brzuchy – ze śmiechu oczywiście.

Akcja toczyć się będzie w ekskluzywnym nadmorskim kurorcie. Błogą sielankę przerwie morderstwo właściciela przybytku, a Sam Suede – chcąc, nie chcąc – ze zwykłego urlopowicza zmieni się w detektywa. Od razu należy wyjaśnić, tak jak czyni to Lowe na swojej stronie, że nie należy się bać słowa „detektyw". **Gra nie będzie polegała na przesłuchiwaniu świadków, wygrzebywaniu opiłków paznokci spomiędzy klepek parkietu itp.** Nasz bohater będzie działał w nieco inny sposób, bazując głównie na zdrowym rozsądku, który – zdaniem Lowe'a – wystarczy do rozwiązania zagadki morderstwa. **Pojawią się również sekwencje zręcznościowe (w stylu interkatywnych animacji z nowego Tomb Raidera)** oraz skradankowe. Lowe obiecuje grę prostą, ale nie prostacką, przy której rozbolą nas brzuchy – ze śmiechu oczywiście.

Rzecz dzieje się w tropikach – na wyspie spotkać można mnóstwo atrakcyjnych kobiet (sprawa dla feministek – dlaczego w grach nigdy nie ma pań... mniej urodziwych?), więc silnik napędzający grafikę musi być dopracowany, szczególnie w zakresie eksponowania krągłości. Niestety **to, co dotychczas pokazano, nie robi większego wrażenia, ale należy pamiętać, że cały czas trwają prace nad grą**, więc jakość grafiki może się jeszcze poprawić.

Zastanawiający jest jeden fakt, mianowicie zakres wiekowy graczy, dla których przeznaczony jest Undercover Exposure. **Po grze pokazującej skąpo odziane kobiety można by się spodziewać limitu w okolicach 16 lat. Tymczasem Sam Suede ma być tytułem dla wszystkich.** Na sam wygląd gry zapewne nie wpłynie to w znaczący sposób – ot, nie będzie nagości. Zastanawia jednak, jak autorzy zamierzają poprowadzić linie dialogowe. Z pewnością jednak obaj założyciele iBase doskonale wiedzą, co robią – wszak na tworzeniu gier zjedli zęby.

Czy Sam Suede odniesie sukces? **Mr Lowe nie po to wyszedł z cienia pod palmami, żeby zabrać się za grę, która nie ma szans na powodzenie!**



Sam Suede: Undercover Exposure

Producent:	Dystrybutor PL:
iBase Entertainment	brak

http://www.ibaseentertainment.com/

Premiera: 2007

Gatunek: przygodowa

+ duża dawka humoru • piękne widoki • ciekawy miks przygodówki i zręcznościówki
– na razie oprawa graficzna • oby nie było zbyt ugrzeczniona

Przynajmniej na razie zapowiedzi Sam Suede to... dużo hałasu o nic. Trzeba jednak wierzyć, że weteran Al Lowe wyczaruje coś magicznego – jak przed laty.

Autor: yasiu



Na żywo z Libanu, mówił Roland, dla stacji Click TV...

Alliance™ THE SILENT WAR

Duży może więcej? Niekoniecznie! Na dobrej drodze do zaprzeczenia tej teorii jest studio Windward Mark Interactive.



Tak, Stachu, usiądź sobie, odpocznij...



Oto wspomniane wojenne studio (WarStudio).



Gabinet prezydenta IV RP...

Jego listę płac tworzy tylko... osiem nazwisk. A jednak, mimo tak małej liczby rąk do pracy, Alliance: The Silent War zapowiada się wyjątkowo obiecująco. Fabuła gry opowiada o rodzinie związanej od lat z wojskiem. Zabawę zaczniesz w 1916 roku, a skończysz w czasach teraźniejszych. **Wcielając się w kolejnych członków familii, przeżyjesz między innymi obydwie wojny światowe, wojnę siedmiodniową, a także odwiedzisz współczesne pola walki** (m.in. Rosję, Egipt, Kubę). Będziesz wolnym strzelcem, nieprzynależącym do armii żadnego z narodów, a twoim głównym zadaniem będzie powstrzymanie tajemniczej organizacji odpowiedzialnej za wszystkie większe konflikty dwudziestego stulecia.

Podczas tych dziewięćdziesięciu lat skorzystasz z ponad – uwaga! – dwustu rodzajów broni. Tak gigantycznego arsenału nie było jeszcze w żadnej grze! Postrzelasz z pistoletów, strzelb, karabinów, broni przeciwpancernej, jak również porzucasz wszelk.ej maści granatami. Wszystkie pukawki odwzorowano na podstawie realnych modeli. Nie chodzi tu tylko o wygląd, ale i o szczegółowe statystyki, takie jak miejsce wynalezienia, data produkcji, typ amunicji i wiele innych.

Tak gigantycznego arsenału nie było jeszcze w żadnej grze!

Sama walka ma być realistyczna i wymagająca. Widać, że autorzy kładą nacisk na ten element gry – odwzorowali nawet różny zasięg pocisków z danego typu broni. Dzięki temu może się zdarzyć, że nabój nie doleci do celu i spadnie na ziemię tuż przed wrogiem. Programiści drobiazgowo zaprojektowali także system obrażeń – chodzi tu nie tylko o różnice między trafieniami w poszczególne części ciała, ale też na przykład o to, iż **strzał z bliska będzie dla przeciwnika bardziej bolesny niż ten oddany z daleka.** Warto dodać, że podczas walk będziesz mógł wykorzystać zwłoki wrogów jako „organiczne tarcze". Choć niezbyt to humanitarne, zapewne nieraz uratuje ci życie.

Dla autorów równie ważna co single player jest opcja multi. W Alliance: The Silent War pojawią się oczywiście tak popularne tryby, jak deathmatch, team deathmatch czy capture the flag, ale najciekawszy jest zdecydowanie ten zupełnie nowy – What If. Pozwoli on wymieszać na polu bitwy wojska z różnych przedziałów czasowych. **Będziesz mógł zatem stoczyć walkę między współczesnymi amerykańskimi Navy Seals i brytyjskimi oddziałami z pierwszej wojny światowej.** Ponadto w opcjach multiplayera będzie można zdefiniować, z jakich rodzajów broni mogą korzystać drużyny, przydzielić im bonusy czy nałożyć pewne ograniczenia.

Alliance: The Silent War będzie działał na autorskim silniku o nazwie Alliance Engine. Według obietnic Windward Mark Interactive, ma on generować fotorealistyczne obrazy, jakich dotąd w grach nie było. Na razie nie ma co sobie brać tego do serca, ale nie da się ukryć, że opublikowane screenshoty i zwiastuny wyglądają bardzo dobrze. **Silnik gry ma idealnie odwzorowywać zachowanie słońca – zdaniem autorów, niezapomniany będzie widok kubańskich ulic w samo południe**, nie wspominając już o wschodach i zachodach słońca. Ponadto można się spodziewać dynamicznych cieni czy zmiennych warunków atmosferycznych.

Studio Windward Mark Interactive liczy zaledwie osiem osób, ale **Alliance: The Silent War zapowiada się równie dobrze, co produkcje, nad którymi pracują kilkakrotnie liczebniejsze zespoły.** Dziwny jest zatem fakt, że autorzy jeszcze nie znaleźli wydawcy dla swojej gry. Ale z tym nie powinni mieć większych problemów. Do 2007 roku, kiedy to planują skończyć produkt, mają jeszcze sporo czasu. ©

Autor: Roland

Alliance: The Silent War

Producent:	Dystrybutor PL:
Windward Mark Interactive	brak

http://www.alliancethegame.com/

Premiera: 2007

+ dziewięćdziesiąt lat wojny! • ogromny arsenał • zaawansowany silnik graficzny
- póki co nie ma wydawcy – aby więc programistom nie skończyły się chęci i... pieniądze

Wojenny shooter obejmujący rozgrywką aż dziewięćdziesiąt lat historii. Do tego w realistycznej oprawie graficznej i z ponad dwiema setkami rodzajów broni!

...echno w krainie łagodności.

Silverfall

Sauron nie docenił maszyny parowej – masz szansę naprawić ten błąd. Magia i technika spotkają się po raz kolejny.

Jak najlepiej zrobić komputerowe RPG? Wystarczy wziąć jakąś średniowieczną krainę, wrzucić kilka ras zabłąkanych z innych uniwersów, pozwolić im żyć błogo i szczęśliwie, po czym na tyle mocno namieszać, byś – biedny graczu – przez kilkadziesiąt godzin fabuły pracowicie naprawiał, co autorzy gry napsuli.

Nie inaczej w założeniach przedstawia się też Silverfall ukraińskiego Monte Cristo. Oto **w świecie od wieków rządzonym przez magów banda goblińskich wynalazców przywołuje nieopatrznie widmo rewolucji... no, na początek tylko przemysłowej.** Na szczęście dotychczasowa magiczna elita – niewątpliwie przewidujący ludzie – w mig dostrzega, że grozi to końcem wielu unikalnych gatunków oraz oczywiście... jej własnej władzy. Dlatego rozpoczyna krucjatę przeciw „technozboczuchom".

Tyle założeń fabularnych. Patrząc na samo wykonanie gry, widać, że jej twórcy najwidoczniej pozazdrościli swym bohaterom inwencji, plastycznie bowiem gierka zachwyca, a silnik nadziany jest wszelkimi możliwymi nowinkami. **Grafika naśladuje tu komiks (podobnie jak w XIII), ale komiks dobry i wysmakowany.** To, co widać na udostępnionych materiałach, zapowiada estetyczną orgietkę – o ile, naturalnie, gustujesz w takich rozrywkach. Miejsca, których nie pokazano, w zapowiedziach twórców również brzmią ciekawie – są to np. miasta w chmurach lub w sercu wulkanu.

Możesz strącić przeciwnika ze schodów i podziwiać, jak się zabawnie nieszczęśnik turla...

Technicznie zaimplementowano tu chyba wszystko, co możliwe: wyrafinowane cieniowanie, animacje pór dnia, efekty wodne. Po prawdzie owo wszystko jest już po prostu pewnym standardem, ale trudno wymagać więcej. Dla entuzjastów naturalistycznej fizyki zafundowano też efekt szmacianej lalki (rag-doll). Obrazowo rzecz ujmując: możesz strącić oponenta ze schodów i podziwiać, jak się zabawnie (i realistycznie) nieszczęśnik turla, fajtając bez składu rączkami i nóżkami.

A że gra nie samą legendą i grafiką stoi, wypada wspomnieć coś o fabule. Tu **twórcy obiecują zachwycić ciekawymi wątkami i zwrotami akcji.** Obietnicę tę trudno jednak zweryfikować, jako że nawet na własnej stronie są w tej kwestii mocno enigmatyczni.

Z tego, co wiadomo, **do wyboru będą cztery rasy: człowiek, elf, goblin i... troll.** Przedstawicielom (i przedstawicielkom) każdej z nich najłatwiej będzie rozwijać pewne określone umiejętności (np. trollowi – siłę), choć oczywiście ostateczna decyzja należeć będzie do ciebie. Sam również wybierzesz, czy staniesz po stronie miłośników techniki (broniąc zachodniej demokracji), czy też konserwatywnie opowiesz się po stronie natury. Wybór ten wpłynie na dostępne ci czary lub technologie. **Grając goblińskim technikiem, możesz np. używać broni palnej i materiałów wybuchowych,** zaś jako człowiek-mag posiądziesz umiejętność przemiany w wilka.

Twórcy zapowiadają multiplayer dla maksymalnie 8 graczy, tak jak w trybie PvP i co-op. W tym drugim możliwe będzie wspólne wykonywanie questów. Trudno mi jednak wyobrazić sobie zgodną kooperację 8 (a choćby i 2) graczy przez 25 godzin fabuły podstawowej i ponad sto pobocznej. W typowych grach sieciowych wiąże się to raczej z dość losowym wyborem partnerów oraz wprowadzeniem założeń psujących więź pomiędzy graczem a poznawanym światem. Do końca nie wiadomo, jak zostanie to tutaj zrealizowane. Niemniej takiej właśnie możliwości brakowało czasem np. w Gothicu czy Morrowindzie.

O najważniejszym w grze – czyli **o samym graniu – niewiele jednak da się dzisiaj powiedzieć.** Jeśli twórcy zaprezentują tu taki sam poziom jak w kwestii grafiki, czeka nas całkiem ciekawy tytuł. Jeśli jednak ograniczą się tylko do bujania w obłokach efektów specjalnych, dostaniemy kolejny produkt piękny jak erupcja wulkanu i równie użyteczny.

Silverfall

Producent:	Dystrybutor PL:
Monte Crista	LEM

http://www.silverfall-game.com/

Premiera: III kwartał 2006

+ doskonała grafika • rozbudowana fizyka gry • tryb multiplayer zarówno PvP, jak i co-op podczas questów • ciekawy świat gry
− pięknie, ślicznie, ale czy moja karta graficzna nie strzeli focha?

Robi wrażenie – oby nie prysło, kiedy dostaniemy grę do rąk. Ale i tak warto czekać na możliwość zagrania... trollem.

Autor: Draco

STAR TREK LEGACY


Dobrze, że jest stacja, bo musimy zatankować kapitana.

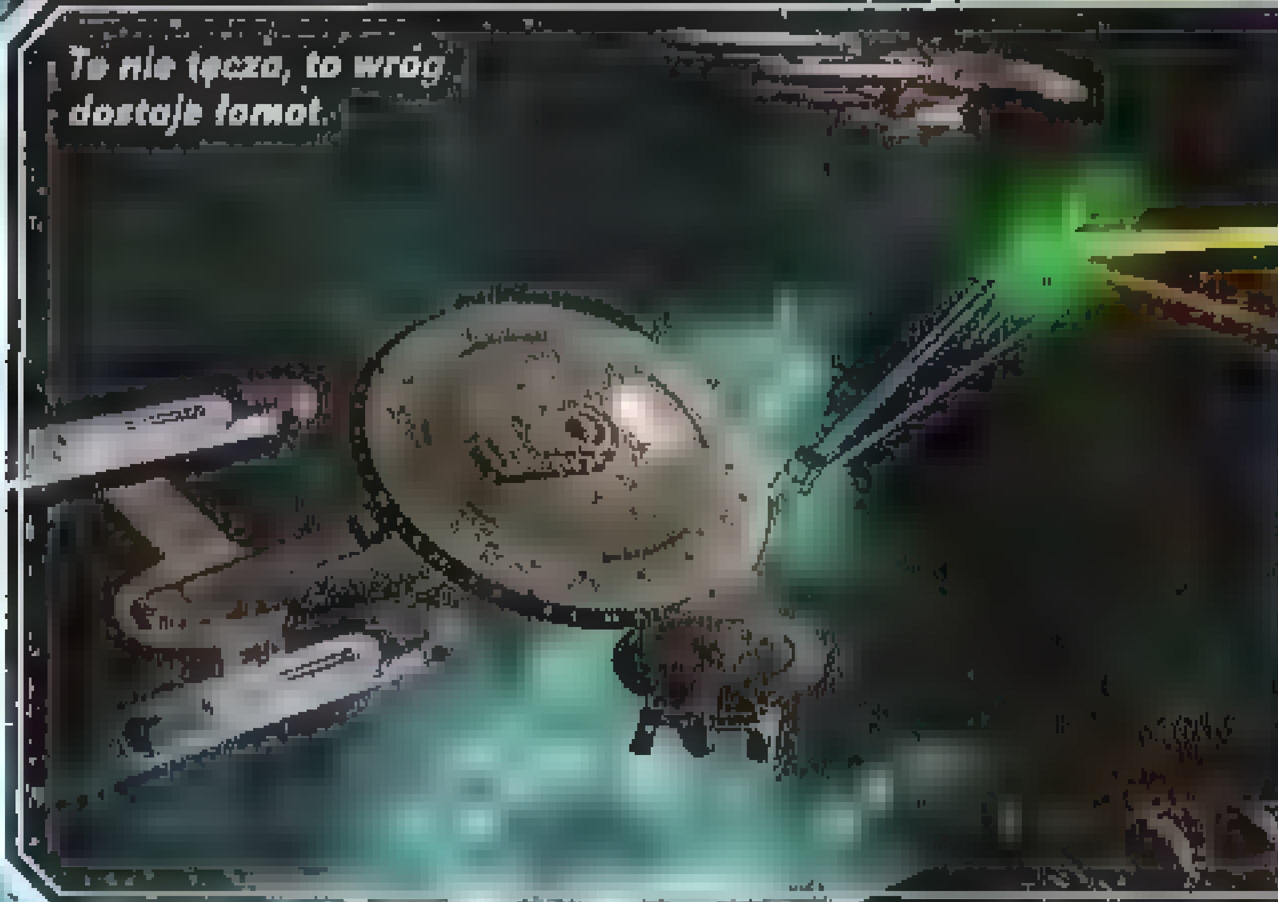
Jeszcze nigdy w historii Star Treka tak wiele nie zależało od... jednej gry.

Dlaczego? Niedawno minął rok, odkąd zawieszono produkcję ostatniego serialu spod znaku Treka – „Enterprise". Od tego czasu ta **słynna za oceanem marka pozostaje w uśpieniu i żaden Trekowy serial ani film nie jest w produkcji.** To sytuacja niezwykła, bowiem w długoletniej historii uniwersum zdarza się dopiero drugi raz - wcześniej na początku lat 80. Najnowsze dzieło firmy Bethesda jednak ma ambicje przywrócić Gwiezdnej Wędrówce dawny blask.

Z racji stosunkowo małej popularności „Star Treka" w Polsce, ludzie często nie wiedzą, że gry o przygodach kolejnych załóg Enterprise, Voyager i stacji Deep Space 9 przez lata stały na poziomie równie wysokim, co podobne produkcje z logo Star Wars. **Ostatnio prawa do marki zyskała Bethesda, znana ostatnio głównie za sprawą znakomitego Obliviona.** Teraz, po przyjęciu do pracy wielkich fanów i znawców Treka, m.in. Iana Davisa, producenta kilku wcześniejszych Trekowych gier, pracuje nad tytułem podsumowującym 40 lat istnienia serii

Będzie to **Star Trek: Legacy – połączenie strategii RTS z symulatorem kosmicznym.** Jest on wzorowany na grach z Trekowej serii Starfleet Command, w której swój okręt widziałeś z perspektywy trzeciej osoby i rozgrywałeś nim widowiskowe starcia w kosmosie – tak też ma być w Legacy. Poważną wadą Starfleet Command było jednak sterowanie. Ogromna liczba klawiszy skrótów i zupełna nieprzydatność myszki (wydawanie komend gryzoniem, a nie klawiaturą, było zbyt powolne podczas starć z kilkoma przeciwnikami naraz) sprawiały, że była to produkcja dość niszowa.


A co, Federacja myśli, że tylko ona ma lasery?


To nie tęcza, to wróg dostaje łomot.

Po raz pierwszy w jednej grze odwzorowane zostaną realia wszystkich seriali i filmów „Star Trek".

Podczas zabawy z Legacy **stoczysz bitwy kosmiczne, kierując nawet czterema okrętami jednocześnie.** Sterowanie zostanie poważnie uproszczone – stanie się bardziej intuicyjne, czyli mówiąc wprost – będzie mniej wskaźników i szczegółowych opcji sterowania okrętem niż we wcześniejszych grach tego typu. **Więcej akcji, mniej symulacji.** To jednak nie prosta obsługa ma przyciągnąć do Legacy szerokie grono graczy.

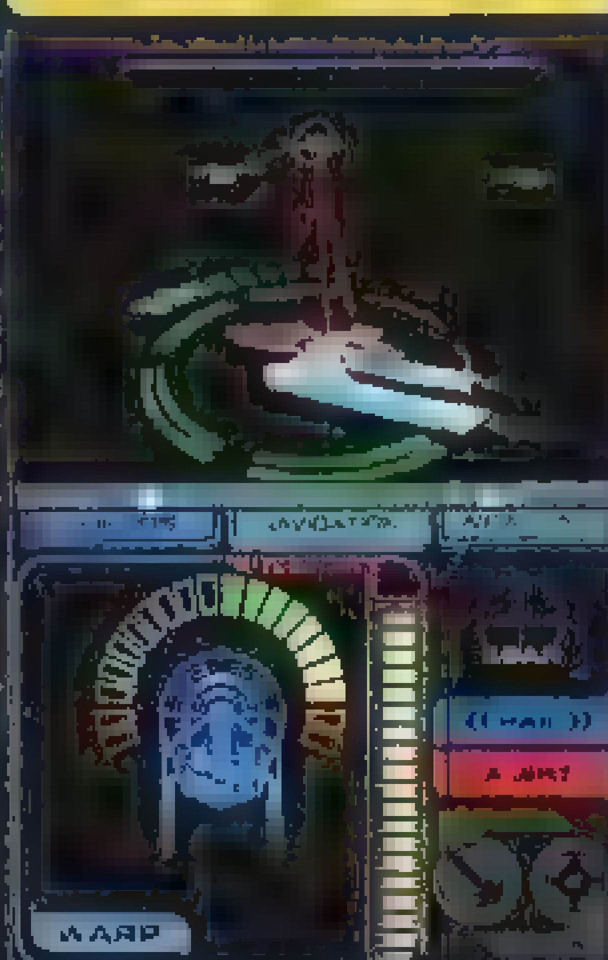
Po raz pierwszy w jednej grze odwzorowane zostaną realia wszystkich seriali i filmów „Star Trek", a jest ich niemało (seriale: „The Original Series", „The Next Generation", „Voyager", „Deep Space 9", „Enterprise" oraz 10 filmów kinowych!). **W grze znajdą się wszystkie modele statków znanych z „Treka"**, twórcy dodadzą także kilka własnych modeli, co sprawi, że pod komendę otrzymasz ponad 60 różnych rodzajów okrętów.

W kampanii dla jednego gracza pokierujesz Federacją Zjednoczonych Planet. Na początku obejmiesz dowodzenie niewielkim krążownikiem, aby wykonywać mało znaczące misje na krańcach kosmosu. Podczas ich trwania zdobywać będziesz **Command Points** – punkty doświadczenia, które **umożliwią ci ulepszenia okrętu, zakup lepszej jednostki lub zatrudnienie dodatkowych członków załogi** (np. nawigatora, który zwiększy zwrotność jednostki, czy inżyniera przyspieszającego regenerację tarcz i jądra reaktora). Z czasem weźmiesz udział w ogromnych bitwach znanych z historii Star Treka, a na ekranie walczyć będzie jednocześnie po kilkanaście potężnych statków.

Sporą atrakcją **będzie również multiplayer, w którym będziesz mógł pokierować statkami nie tylko Federacji, ale również Klingonów, Romulan oraz Borga.** Starcia z innymi graczami rozgrywane w przepięknej trójwymiarowej przestrzeni kosmicznej mają szansę na długo zatrzymać nas przy monitorach.

Star Trek: Legacy pojawi się już jesienią. Jako fan „Treka" czekam na premierę z niecierpliwością. Ty również powinieneś, nawet jeśli nie jesteś miłośnikiem łysiny kapitana Picarda (*ciekawe... zboczenie – Foch77*).

Kieszonkowiec



Równocześnie z pracami nad ST: Legacy Bethesda przygotowuje Trekową grę przeznaczoną dla posiadaczy przenośnych konsolek PSP i Nintendo DS. Tactical Assault – to jej tytuł – zaoferuje kampanię opartą o realia świata The Original Series, czyli pierwszego serialu „Star Trek" z lat 60., umożliwiając pokierowanie statkami Federacji oraz Klingonów.


Uśmiech do fotoradaru, proszę.

Star Trek: Legacy

Producent: Bethesda	Dystrybutor PL: brak
http://www.startrek.bethsoft.com/	
Premiera: wrzesień 2006	

+ jednostki ze wszystkich seriali i filmów • widowiskowe starcia • ciekawie zapowiadający się multiplayer

– Legacy może zasysać zasoby jak czarna dziura – kolejna wymiana sprzętu?

Najnowsza gra spod znaku Star Trek podsumowuje 40 lat historii tego świata i zapowiada się naprawdę smakowicie.

Autor: marzin

Brak licencji po raz szósty!

„Reprezentacja" Polski szybko odpadła z Mundialu, po raz kolejny udowadniając, że piłkarze i trenerzy nie wiedzą, na czym polega futbol. Jedynym miejscem, w którym polscy piłkarze cieszą się z sukcesów, wciąż pozostaje ekran komputerowego monitora.

Adriano ma być „twarzą" najnowszego PES-a.

PES 6 PRO EVOLUTION SOCCER


Ci w czerwonym to praktykanci – przyglądają się, jak strzela się gole...


Krakowiaczek jeden miał zwodzików siedem...


Shaolin Soccer wkracza na europejskie boiska...

Dobre wieści – już za pół roku do rąk graczy wpadnie najnowsza odsłona Pro Evolution Soccera. Szósta część, jeżeli chodzi o rozgrywki międzypaństwowe, zaoferuje tryb International Challenge, czyli odpowiednik Mistrzostw Świata. **Nie tylko każdy odważny będzie mógł poprowadzić naszych orłów do zwycięstwa, ale jeszcze usłyszy w grze polski komentarz!** Miejmy nadzieję, że będzie brzmiał zdecydowanie lepiej niż w FIFA 06 i nikt tym razem nie da ciała... (A dokładniej nie spartolą sprawy panowie Mateusz Borek i Roman Kołtoń, którzy użyczą swoich głosów i osobowości polskiemu PES-owi).

Zmiany pojawią się również w rozgrywce. **Przede wszystkim gra ulegnie znacznemu przyspieszeniu** względem piątej części, na której prędkość wielu graczy narzekało. Dodano również szybkie wznowienie gry po faulu. Teraz gracz wykonujący rzut wolny będzie mógł błyskawicznie postawić piłkę przed sobą i szybkim podaniem rozpocząć akcję zespołu. Trzecią, chyba najistotniejszą zmianą względem poprzedniej odsłony jest mniejsza drobiazgowość poczynań sędziego. **Na czerwoną kartkę naprawdę trzeba będzie zapracować.** Koniec też z nieustannym wywracaniem się atakowanych piłkarzy (to akurat inaczej niż w prawdziwej piłce – patrz aktorstwo na Mistrzostwach Świata). Same strzały również przybiorą na sile, co znacznie uatrakcyjni grę. Wszystko wskazuje na to, że szóstej części będzie najbliżej do PES 4, który – zdaniem wielu graczy – był najlepszy.

Szóstej części najbliżej będzie do PES 4, który – zdaniem wielu graczy – był najlepszy. Jednak czy to nie oznacza odwrotu od symulacji?

Liftingowi zostanie też poddana grafika. Zgodnie z zapowiedziami, twarze zawodników zyskają trochę ostrzejszy wyraz, co sprawi, że jeszcze bardziej będą przypominać ludzi. **Pojawi się również kilka nowych przerywników filmowych, nowe stadiony i wierniej odwzorowane murawy.** Na zmianę sposobu poruszania się zawodników raczej nie ma co liczyć, być może jednak zobaczymy jakieś nowe sztuczki techniczne lub firmowe zagrania któregoś z wybitnych kopaczy.

W kwestii licencji zmieni się bardzo niewiele. **Tym razem do grona oryginalnych drużyn dołączą reprezentacje Anglii, Holandii, Trynidadu i Tobago oraz drużyna Bayernu Monachium.** A więc nadal w przeważającej liczbie po boiskach będą biegać piłkarze o przedziwnie zmutowanych nazwiskach. Niestety pod tym względem Konami znów zostanie daleko w tyle za serią FIFA, która miażdży konkurencję wykupionymi licencjami dosłownie na wszystko. Japończycy z kolei dodają ledwie cztery nowe na rok – idąc takim tempem, w 2049 ten problem wreszcie zniknie.

Na koniec trochę mniej optymistycznych informacji. Wydana w Japonii Winning Eleven 10 (na jej bazie przygotowane zostanie europejskie Pro Evolution Soccer 6) ma kilka błędów. Wiele zastrzeżeń budzą interwencje bramkarzy, którzy puszczają szmaty, jakich świat piłkarski jeszcze nie widział (dzięki czemu Kuszczak nie czuje się osamotniony). Piłka czasami trafia do bramki, mijając twarz golkipera zaledwie o centymetry. Zdarza się, że za daleko wychodzą do nacierającego w sytuacji 1 na 1 napastnika, gubiąc się przy linii końcowej pola karnego. **Za to przy rzutach wolnych wyczyniają parady, których nie powstydziłby się sam Higuita.** Niektórzy uskarżają się też na zbytnią przypadkowość w zdobywaniu goli oraz na trudności ze strzałami z daleka. Miejmy nadzieję, że przez te pół roku Konami popracuje nieco nad kodem i postara się, by ostateczna wersja nie dawała zbyt wielu powodów do narzekań.


Za chwilę będzie słynny – nagrodzony czerwoną kartką kogel-mogel.

Pro Evolution Soccer 6

Producent: Konami	Dystrybutor PL: CD Projekt

http://uk.games.konami-europe.com/

Premiera: październik 2006

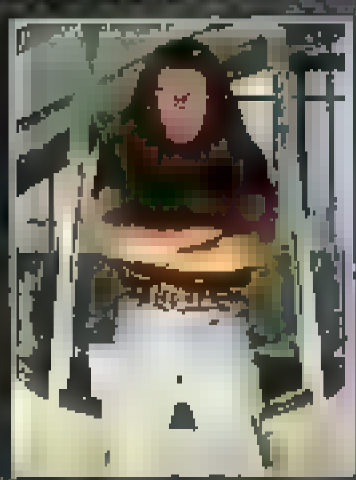
szybsza rozgrywka • możliwość rozegrania błyskawicznego wolnego • polski komentarz

wciąż brak licencji • niedociągnięcia wersji japońskiej, które mogą pozostać w wersji europejskiej

I znów zacznie się dyskusja, która gra jest lepsza – FIFA czy PES? Według gustu, panowie, według gustu... A my idziemy grać w PES-a.

Autor: Hadar

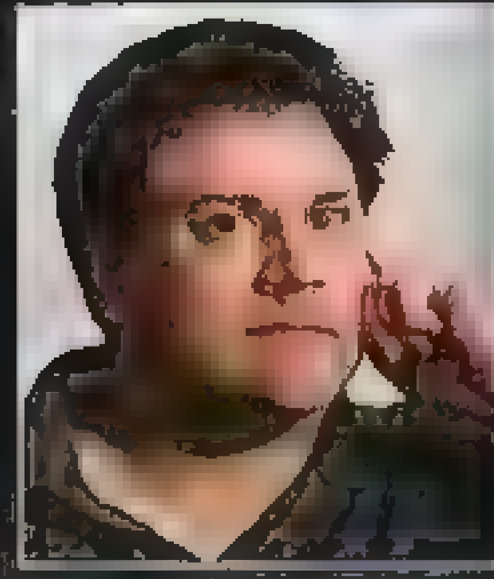
Nowe studio Johna Romero



Legendarny **John Romero**, jeden z twórców Quake'a i... Daikatany, założył nowe studio. Będzie ono nosić nazwę **SlipGate Ironworks**, a pierwszym projektem nowego zespołu będzie gra bazująca na rozgrywkach sieciowych. Niestety, na bardziej konkretne informacje będziemy musieli poczekać aż do przyszłego roku.

Guild Wars po polsku!

RPG od Rona Gilberta?



Legendarny twórca serii Monkey Island, **Ron Gilbert**, zdradził w jednym z wywiadów, że pracuje obecnie nad grą RPG, która w przeciwieństwie do wielu innych przedstawicieli gatunku ma się koncentrować przede wszystkim na fabule. Niestety Gilbert nie ma jeszcze wydawcy na ten tytuł, jesteśmy jednak spokojni, że prędzej czy później go znajdzie...

Najemnicy zamiast StarForce'a

Austriacki JoWood ogłosił, że zapowiadany na jesień tego roku Gothic 3 nie będzie zabezpieczony – jak uprzednio planowano – kontrowersyjnym systemem anytpirackim StarForce. Przy okazji firma poinformowała także, że objęła patronatem grupę współczesnych średniowiecznych najemników, którzy pomogą przy promocji gier **Gothic 3** i **The Guild 2**. Bandę tę, nazywającą siebie Obwiesiami z Zwieselburga, zobaczyć możecie na stronie http://medieval.jowood.com/.



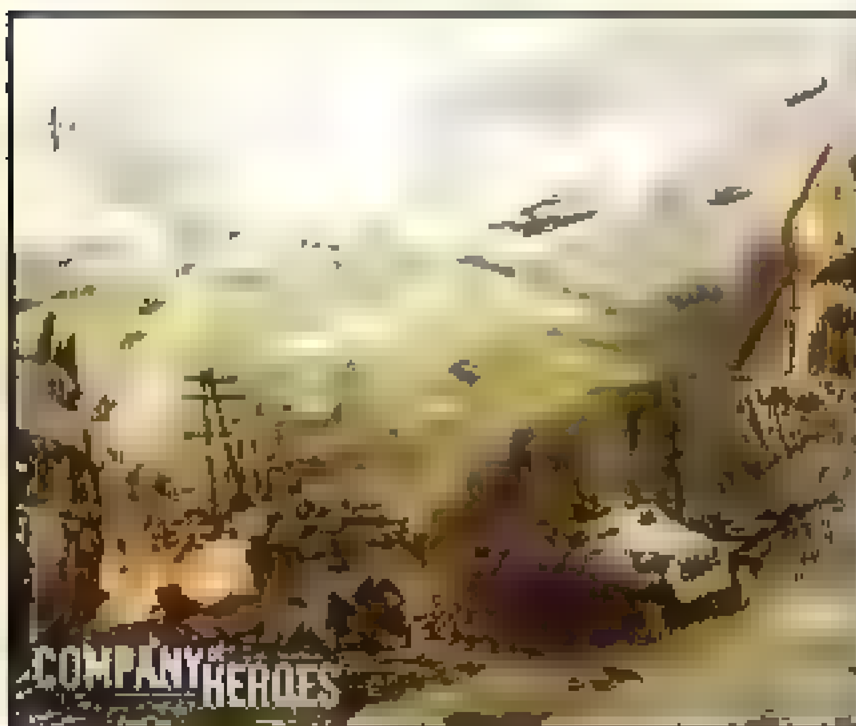
Assassin's Creed na PC?

To wciąż niepotwierdzone informacje, ale wygląda na to, że Ubisoft wycofa się z wcześniejszych planów i zaplanowana jak dotąd tylko na PS3 gra **Assassin's Creed** wyjdzie również na PC. To świetna nowina, bo produkcja ta, opowiadająca o średniowiecznym skrytobójcy, była jednym z ciekawszych tytułów prezentowanych na tegorocznych targach E3.



Kompania Braci wraca na ekrany...

...tyle tylko, że tym razem są to ekrany komputerów. Pod takim, zapożyczonym z rewelacyjnego telewizyjnego serialu tytułem ukaże się w Polsce doskonale zapowiadająca się strategia **Company of Heroes**. Przypominamy, że za tę grę odpowiada studio Ritual (twórcy m.in. Homeworlda i Warhammera 40,000: Dawn of War), co jest gwarancją jej wysokiej jakości. Premiera niedługo po wakacjach.



Twarz (i ciało) NFS: Carbon

EA przedstawia modelkę promującą nowe ścigałkę

O samym **Need For Speed: Carbon** piszemy na str. 8, ta wiadomość dotarła do nas jednak na krótko przed oddaniem magazynu do druku. Koncern Electronic Arts ogłosił nazwisko modelki, która stanie się twarzą tej ścigałki – jej podobizna pojawi się w grze, a ona sama będzie uczestniczyć w związanych z tytułem imprezach promocyjnych. Modelką tą będzie Emmanuelle Vaugier, którą mogliśmy zobaczyć wcześniej m.in. w filmie „Piła II". Emmanuelle wcieli się w rolę Nikki, byłej dziewczyny głównego bohatera NFS: Carbon, i będzie motorem napędowym całej fabuły kryjącej się za głównym trybem dla jednego gracza. Ale dosyć słów: czas na zdjęcia...

www.needforspeed.com

Team Fortress 2 jeszcze w tym roku!

Valve zdradza swoje nadchodzące projekty

www.ep2.half-life2.com

Co roku, mniej więcej w środku lipca, koncern Electronic Arts organizuje dużą imprezę dla przedstawicieli prasy, na której prezentuje tytuły, jakie ma zamiar wydać w drugiej połowie roku. Większość z nich już znamy – to m.in. NFS: Carbon i MOH: Airborne. Dużym zaskoczeniem było natomiast pojawienie się Gabe'a Newella ze studia Valve, który zdradził kilka nowych informacji dotyczących nadchodzącego (w listopadzie?) **Half-Life'a 2: Episode 2**.

Poza dodatkiem pakiet sprzedawany pod tą nazwą będzie również zawierał... drugą część kultowego, sieciowego shootera **Team Fortress**. Podobnie jak oryginał, będzie to FPS z systemem klasowym (nazwy „profesji" to Spy, Heavy, Scout, Demolitions, Engineer, Medic, Sniper, Soldier i Pyro). Najciekawszy jest oryginalny styl graficzny, jaki prezentuje gra – przypomina nieco film animowany z postaciami przywodzącymi na myśl lata 60. XX wieku (jak w No One Lives Forever).

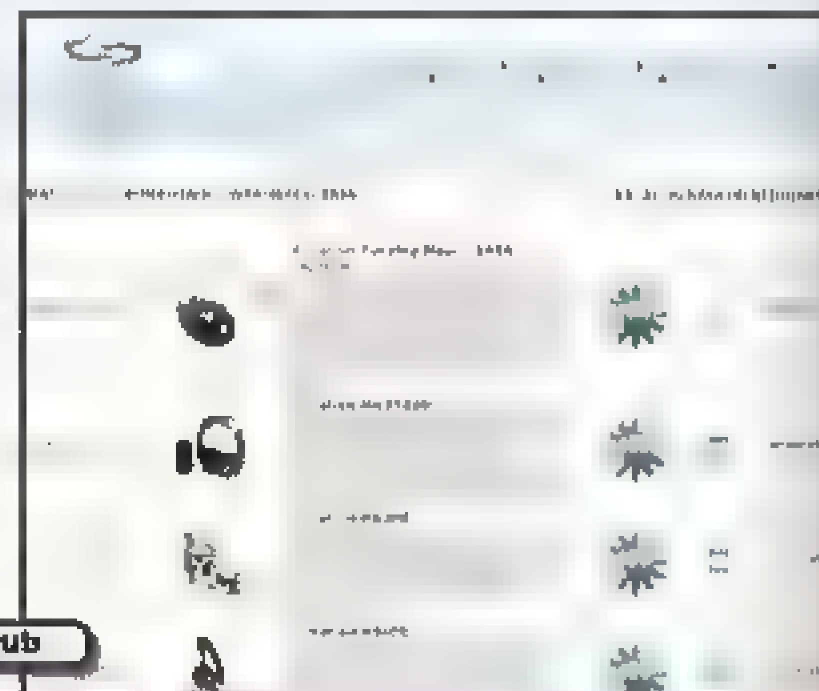
Częścią Half-Life'a 2: Episode 2 będzie również oparta na silniku Source gra **Portal**, w której pojawi się broń umożliwiająca tworzenie teleportów podobnych do tych z Preya (patrz: recenzja na str. 32) – podobno jednak bardziej niż FPS będzie to gra... logiczna.

Cenega uruchamia Klub Gracza

CENEGA KLUB GRACZA

Nowa akcja marketingowa dużego polskiego dystrybutora

Bronią w walce o graczy są już nie tylko wielkie tytuły i atrakcyjne ceny, ale także dodatkowe wsparcie, na jakie mogą liczyć osoby kupujące oryginalne gry. Pod koniec czerwca Cenega ogłosiła uruchomienie **Klubu Gracza**, który w założeniach ma w znacznym stopniu ułatwiać życie jego członkom. Wśród tych udogodnień znajdą się m.in. możliwość wystawiania na aukcji i licytowania gier oraz innych przedmiotów, wymiany zdobytych punktów klubowych na nagrody. Te fundowane będą przez firmy Creative, Cinema City, Fabryka Słów, Gry-Online.pl, NEC, Razer, Speed Link, RMF Maxxx, Telepizza. Będą to m.in. zniżki i promocje na gry, sprzęt komputerowy czy bilety do kina, dostęp do informacji o poprawkach, uaktualnieniach i dodatkach do rejestrowanych gier. I dobrze – niech o nas dbają!



www.cenega.pl/klub

Hellgate: London skradzione?

W połowie lipca pojawiły się pogłoski o włamaniu do systemu komputerowego studia Flagship i wykradzeniu kodu źródłowego powstającej tam gry **Hellgate: London**. Włam został najprawdopodobniej dokonany przez chińskiego hakera, który wkrótce potem zaoferował kod do sprzedaży za pośrednictwem własnej strony internetowej. Oby tylko nie powtórzyła się historia Half-Life'a 2.



Krucjata na wielu graczy

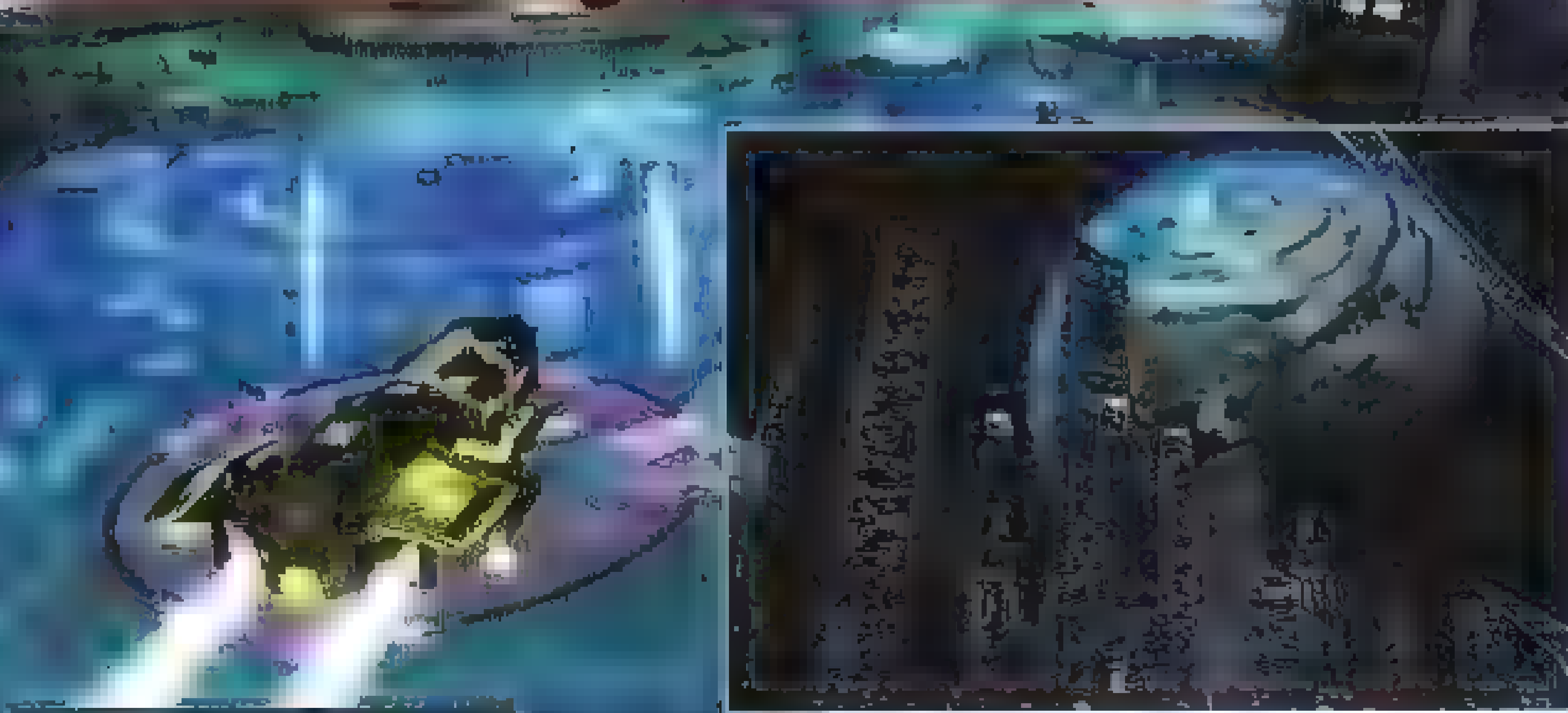
Info o multiplayerze w Dark Messiah of Might & Magic

Na początku lipca Ubisoft zorganizował imprezę, na której zaprezentował tryby multiplayer z gry **Dark Messiah of Might & Magic.** Sieciowy moduł gry został zaprojektowany przez studio Kuju – będzie to FPS (oczywiście w realiach fantasy) z rozbudowanym systemem klasowym. Poza typowymi trybami deathmatch i team deatchmatch znajdzie się tu także tryb Crusade, czyli rozgrywana na wielu mapach kampania, w której udział może brać nawet 32 graczy jednocześnie. Zapowiada się ciekawie – a już we wrześniu przekonamy się, czy multi w Dark Messiah of Might & Magic znajdzie wielu chętnych.

www.mightandmagic.com

Kosmiczny kanał

Iocaine Studios ogłasza grę ThreadSpace: Hyperbol



www.hyperbol.com

Wszechświat wciąż inspiruje ludzkość – w tym także twórców gier. Ekipa Iocaine Studios przygotowuje grę **ThreadSpace: Hyperbol**, której akcja toczyć się będzie w odległej przyszłości. Wtedy to ludzkość odkryje „hiperkanały" – stworzone przez nieznanych twórców portale umożliwiające podróżowanie nawet do najbardziej odległych zakątków galaktyki. W momencie, w którym zaczyna się gra, w galaktyce jednak panuje chaos – trzy frakcje (Drake Republic, Syndicate oraz Intercorporation Military Force) próbują przejąć kontrolę nad jak największą liczbą kosmicznych sektorów, walcząc w ten sposób o dostęp do znajdujących się w nich zasobów naturalnych.

Gracz opowiada się po jednej ze stron i kierując nowoczesnym statkiem kosmicznym, wykonuje dla niej misje – ThreadSpace: Hyperbol będzie więc połączeniem kosmicznego symulatora i gry akcji. W finalnym produkcie otrzymamy możliwość konfigurowania statku i jego uzbrojenia, będzie również można rozwijać umiejętności bohatera. Sporo uwagi twórcy przykładają do trybu multiplayer, który będzie pozwalał na jednoczesną zabawę nawet szesnastu graczom. Gra trafi do sprzedaży najprawdopodobniej jeszcze w tym roku!

NEWS

Driver jedzie do Ubisoftu

Koncern Atari od długiego czasu przeżywający poważne kłopoty finansowe wyprzedaje swoje aktywa. Częścią tej strategii jest sprzedaż licencji do serii **Driver** koncernowi **Ubisoft**. Wraz z licencją do Ubi przejdzie również większość pracowników studia Reflections, odpowiedzialnego za wszystkie dotychczasowe części cyklu.

Sims: Luksus?

Po wakacjach ukaże się nowy dodatek do **The Sims 2** – objętością i stylem zbliżony do wydanej niedawno Rozrywki Rodzinnej. Oryginalny tytuł nowego dodatku – **Glamour Life Stuff** – będzie oznaczał zawierał całą furę przedmiotów i obiektów, na które w prawdziwym życiu pozwolić sobie mogą tylko najbogatsi!

Opóźnione Quake Wars

Niestety – jeśli ktoś ostrzył sobie zęby na rzeź Stroggów jeszcze w tym roku, będzie się musiał obejść smakiem. Activision ogłosiło, że sieciowy shooter **Enemy Territory: Quake Wars** na pewno nie trafi do sklepów przed gwiazdką. Dobrze przynajmniej, że oficjalnym wyjaśnieniem poślizgu jest chęć zagwarantowania jak najwyższej jakości finalnego produktu. Trzymamy za słowo!

Dodatek do SpellForce 2

Do sprzedaży w Polsce trafiła właśnie gra **SpellForce 2**, a jej producent, firma JoWood, już zdążył zapowiedzieć dodatek. Będzie on nosił tytuł **Dragon Storm**, ukaże się zimą 2006 roku i ma przedstawiać – według słów twórców – *„fascynującą i ekscytującą walkę o magiczne portale krainy Eo"*. Hmm... Fani fantasy to lubią!

Neverwinter Nights 2 spóźnione!

Miało być we wrześniu, ukaże się w... październiku. Może się zdawać, że to niewielki poślizg, jednak ostatnie kłopoty koncernu Atari sprawiają, że wszelkie tego typu informacje trzeba traktować ze szczególną uwagą. Jeśli znasz stosowne zaklęcie, rzuć je teraz, żeby spóźnienie się jeszcze nie powiększyło...



Colin zjeżdża z drogi?

Pojawiły się nowe, konkretne informacje na temat nowej ścigałki z serii **Colin McRae Rally**. Będzie ona nosiła podtytuł **DIRT** i w dużej części ma się składać z wyścigów rozgrywanych na... wertepach. Terenówki w Colinie? To szok! Wiemy też, że pościgamy się na obszarze legendarnego toru Pike's Peak oraz weźmiemy udział w wyścigu pustynnym wzorowanym na rajdzie Paryż-Dakar.



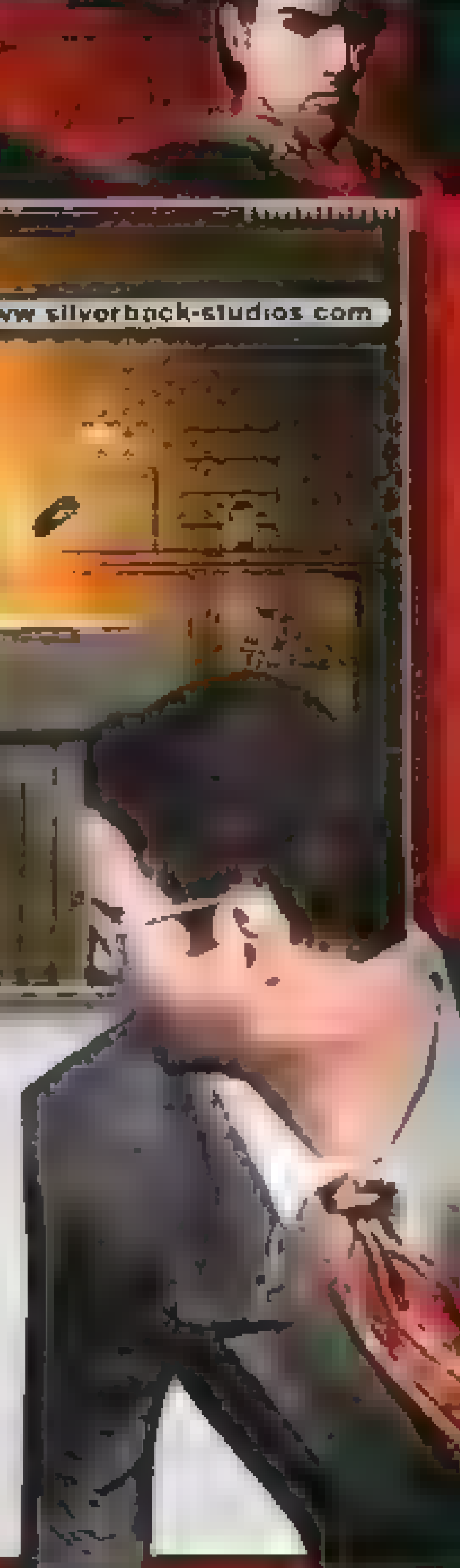
Unreal w Sony

Firma **Sony Online Entertainment**, znana PC-towcom głównie z sieciowej gry RPG Everquest, poinformowała, że kupiła prawa do wykorzystania silniczka **Unreal Engine 3** we wszystkich swoich nadchodzących produkcjach przeznaczonych na komputery i konsole. Jakich? Dokładnie nie wiemy – mowa jest tylko o trzymanym wciąż w tajemnicy projekcie bazującym na jednym z komiksów wydawnictwa DC Comics.



MADEMAN





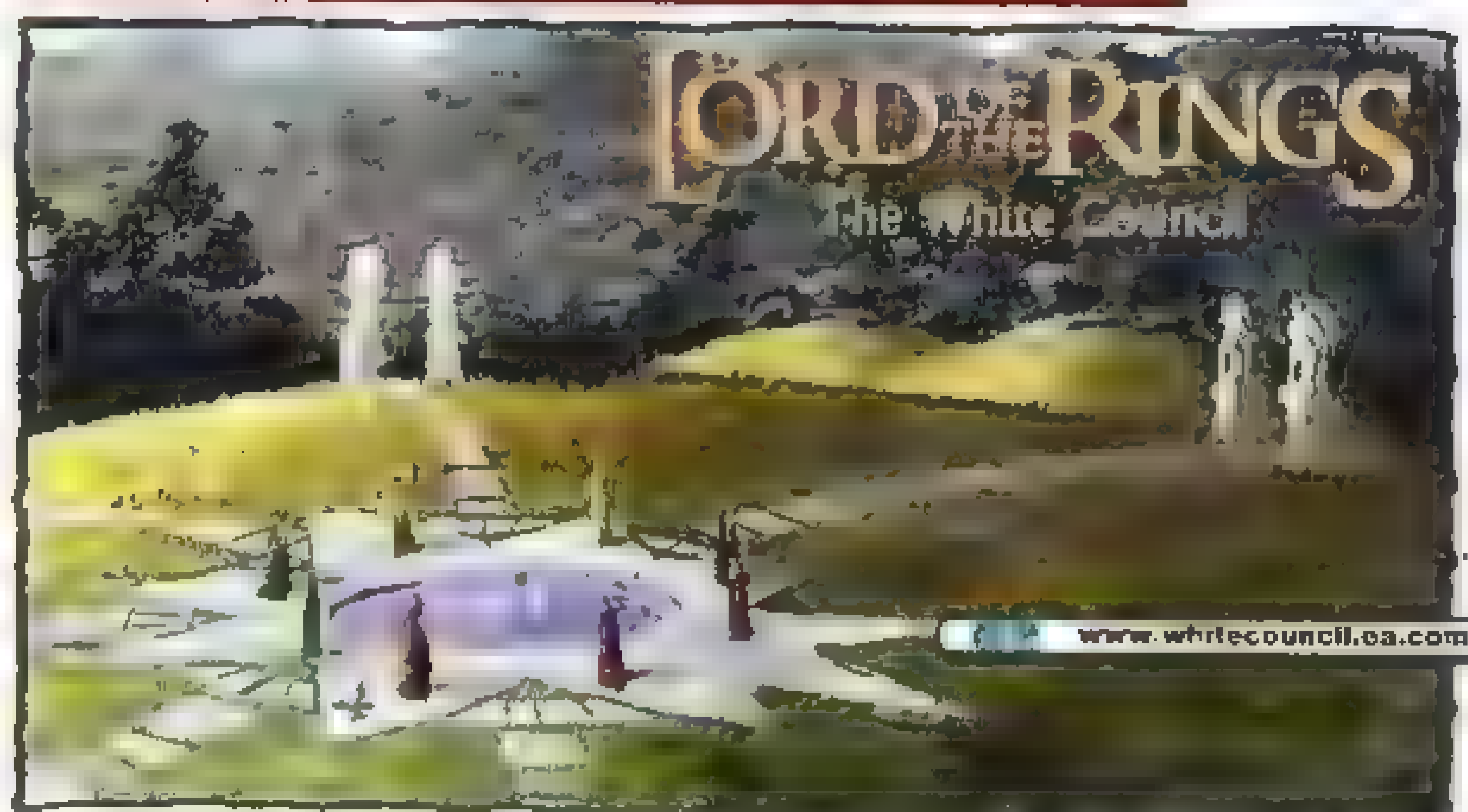
Z Wietnamu do mafii

Powstaje nowa gangsterska gra

Szykuje się nowa ciekawa produkcja dla tych, którzy lubią łamać prawo (w wirtualnym świecie). Jej tytuł to **Made Man**, a stoi za nią angielskie studio Silverback. Głównym bohaterem gry będzie Joey, Verola, młody żołnierz walczący w Wietnamie, który po powrocie do Nowego Jorku wstępuje w szeregi mafii, dążąc do tego, by ostatecznie zostać jej bossem. Gra rozpoczyna się poziomem rozgrywanym pod koniec lat 60. w Wietnamie, później zaś opowiada całą historię bohatera aż do połowy lat 80. – fabułę współtworzyli pisarz David Fisher i prawdziwy – rzekomo – mafioso, Bill Bonnano. Rozgrywka będzie się głównie sprowadzała do strzelanin – autorzy obiecują m.in. możliwość korzystania z osłon terenowych, bogaty arsenał (będzie też można strzelać z dwóch broni jednocześnie), sporo materiałów wybuchowych oraz rozbudowany system fizyki. Gra ma też punktować styl, w jakim pokonuje się przeciwników – na podobieństwo wydanego w zeszłym roku Total Overdose'a. Premiera? Wrzesień tego roku.

Biała rada zaczyna obrady

Znamy tytuł nowej gry z uniwersum Władcy Pierścieni



Koncern Electronic Arts ogłosił tytuł gry wcześniej znanej tylko pod enigmatyczną nazwą roboczą Project Grey Company. Ten rozbudowany RPG, w którym postacie niezależne będą żyły własnym życiem „napędzanym" algorytmami sztucznej inteligencji wzorowanymi na tych z The Sims 2, ma być grą osadzoną w świecie Władcy Pierścieni – a ostatecznie będzie się nazywał **Lord of the Rings – The White Council.**

Wciąż niewiele wiadomo o samej grze – to jednak nic dziwnego, biorąc pod uwagę fakt, że jej premiera zapowiadana jest na drugą połowę 2007 roku – poza tym, że wśród dostępnych ras postaci znajdą się na pewno człowiek, krasnolud, elf i hobbit. Warto śledzić oficjalną stronę tytułu – na razie nie ma na niej zbyt wielu informacji, ale na pewno wkrótce zaczną się one tam pojawiać.

Żuraw w PES-ie

Tegoroczna Liga Mistrzów: PES 6 vs. FIFA 06

Wreszcie! Zachęcony spektakularnym sukcesem gier piłkarskich FIFA z polskim komentarzem Dariusza Szpakowskiego i Włodzimierza Szaranowicza CD Projekt postanowił się zabrać za dystrybuowaną przez siebie piłkę – cenioną przez graczy serię **Pro Evolution Soccer.** Zapowiadana na październik szósta część cyklu – piszemy o niej na str. 20 – będzie wydana (na PC i PS2) w całości po polsku, włącznie z komentarzem panów Kołtonia i Borka. Na tym nie koniec – okładkę polskiego wydania gry zdobić będzie wizerunek Adriano (oficjalnej twarzy PES-a 6) i... reprezentanta polski Macieja Żurawskiego. Przy okazji dodatkowe info – na koniec sierpnia CD Projekt szykuje Mistrzostwa Polski w Pro Evolution Soccerze, których zwycięzca pojedzie na Mistrzostwa Europy w Irlandii. Rozgrywki odbędą się w sześciu polskich miastach: Katowicach, Szczecinie, Poznaniu, Wrocławiu, Krakowie i Warszawie.

pes.gram.pl

Nie strzelaj! To ja, twój cień!

Zaraz, zaraz... Muszę sprawdzić w instrukcji, jak się obsługuje tę pukawkę.

CALL OF JUAREZ

Okazuje się, że nie trzeba mieszkać na ranczu zagubionym pośrodku bezkresnej prerii, by czuć westernowy klimat. Najlepsza, przynajmniej na przestrzeni kilku ostatnich lat, gra o Dzikim Zachodzie powstała w... Polsce!



Mówiłem, jechać koniem, nie pociągiem.

Call of Juarez – mimo angielskiego tytułu i dystrybutora w postaci koncernu Ubisoft – to swojska, rodzima produkcja. Stoi za nią firma Techland, znana graczom przede wszystkim z FPS-ów Chrome i Chrome: SpecForce oraz ścigałki Xpand Rally. **Poprzednie produkcje firmy**, oparte na kolejnych wersjach tego samego trójwymiarowego silniczka, **pozwoliły go dopracować i zebrać doświadczenie przydatne przy następnych tytułach.** Przynajmniej jedna z tych dwóch rzeczy zaprocentowała przy okazji Call of Juarez...

To zresztą pierwsze, co rzuca się w oczy po uruchomieniu gry. Wygląda ona znakomicie – **aktualna wersja ChromeEngine to doskonały, nowoczesny, bardzo zaawansowany silnik graficzny**, który korzysta ze wszystkich najnowszych efektów. Zabawa zaczyna się wśród gęstej roślinności jakiegoś bliżej nienazwanego zagajnika i to, co widać, robi naprawdę duże wrażenie. Wygenerowanie realistycznie wyglądającej flory to dla programistów zadanie wciąż trudniejsze niż stworzenie wnętrza opuszczonej stacji kosmicznej, ale ekipa Techlandu wywiązała się z tego zadania znakomicie. Świetne są też – to kolejna trudna rzecz, a chwalą się nią m.in. twórcy nadchodzącego Crysisa – różnice w ostrości pola widzenia w zależności od jego głębokości. Chodzi o to, że obiekty znajdujące się dalej widać bardziej wyraźnie – jeśli skupisz na nich wzrok, wciskając specjalny przycisk – niż te, które są bliżej. To wykonano tu niemal perfekcyjnie.

Na najwyższych ustawieniach detali Call of Juarez potrafi naprawdę zachwycić widoczkami – niestety jest to okupione bardzo dużymi wymaganiami sprzętowymi. W pełni płynną, satysfakcjonującą rozgrywką przy średnich ustawieniach grafiki cieszyć się będą tylko właściciele komputerów z najnowszymi kartami (np. GeForce 6800) i 1 GB pamięci RAM – maksimum możliwości gry zobaczą więc (przynajmniej w najbliższym czasie) tylko nieliczni. Nasze redakcyjne komputery – niezłe, choć od mniej więcej roku działające na tych samych podzespołach – dawały sobie radę właściwie tylko z niskimi ustawieniami szczegółów, tekstur i cieni. Dla porównania recenzowany również w tym numerze Prey chodził na nich bez zarzutu właściwie ze wszystkimi bajerami. Wymagania sprzętowe i optymalizacja silniczka zawsze jednak były słabą stroną Techlandu.

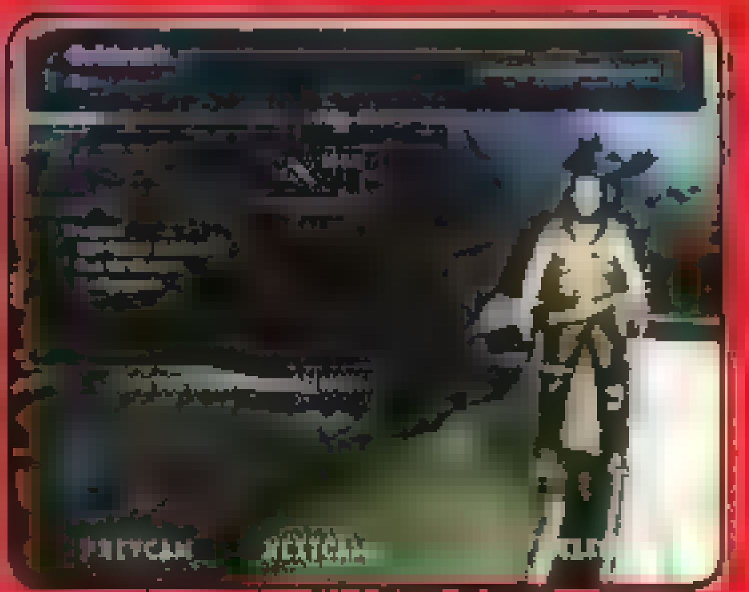
Tajemnica Brokeback Mountain...

A na czole będzie miała Znak Bestii...

Dzwoń! Mój numer to 1-700-CLICKXXX...

Banditas!

O klasie FPS-a świadczy nie tylko tryb singla, ale i to, co oferuje on podczas gry w multiplayerze. Call of Juarez ma cztery tryby multi, w których rozgrywać można pojedynki postaciami reprezentującymi cztery różne klasy (Gunslinger, Rifleman, Miner i Sniper). Tryby te to Skirmish (drużynowe starcie rozgrywane aż do zabicia ostatniego gracza jednej ze stron), Robbery (bandyci muszą w wyznaczonym czasie przenieść skradzione złoto do skrytki), Gold Rush (zbieranie sztabek złota rozrzuconych po mapie) i niewymagający opisu Deathmatch. Gra w multi jest zaskakująco wciągająca i naprawdę może się podobać!



Nie jedyną – problemem w grach firmy był też zawsze sposób zaprojektowania poziomów. W Call of Juarez jest na szczęście o niebo lepiej niż np. w Chrome: SpecForce, w którym można było przegrać, po prostu przechodząc pewną niewidoczną linię wyznaczoną na mapie. **Wciąż jednak umiejscowienie przeciwników, kryjówek, sposób prowadzenia gracza przez poziom nie zachwycają**, np. bardzo ciekawy siódmy epizod gry, rozgrywany w uwięzionym na moście pociągu i jego najbliższych okolicach, zaczyna w pewnym momencie drażnić, bo bohater zmuszony jest do przechodzenia w kółko tych samych lokacji, na których całkowicie wbrew logice, fabule i zdrowemu rozsądkowi pojawiają się nowi przeciwnicy.

Inna przypadłość – etapy są zasadniczo liniowe, ale **ścieżka, którą należy iść, jest poprowadzona w poprzek bardzo rozległego poziomu, na którym nie ma nic poza drzewkami i krzakami.** To też denerwuje, bo sprawia wrażenie, że stoi przed tobą otwarty teren, który aż zaprasza, by go pozwiedzać... tyle tylko, że zamiast coś odkryć, zwyczajnie marnujesz czas. Mimo to Call of Juarez zasługuje na miano najlepszej gry o Dzikim Zachodzie (tu akurat pomogła niewielka konkurencja...), a przy okazji jest też całkiem porządnym FPS-em (...ale tu rywalizacja jest już duża). Dzięki czemu?

Odpowiedź na to pytanie jest dość prosta. Podstawowe mechanizmy rozgrywki, niezbędne do tego, by FPS miał wystarczająco dużą grywalność, Call of Juarez realizuje solidnie – bez rewelacji, ale i bez większych wpadek. Do tego dodaje kilka dość ciekawych pomysłów oraz rzecz najważniejszą – fantastyczny klimat. **Wymyślona na potrzeby gry fabuła jest autentycznie wciągająca, ma wyrazistych bohaterów oraz nieźle napisane i fenomenalnie udźwiękowione dialogi** (szczególnie jak na polską produkcję). W efektownej oprawie graficznej, przy rewelacyjnej ścieżce dźwiękowej wszystko to tworzy całość, która może przykuć do ekranu na długie godziny.

Produkcja Techlandu ma dwie postacie pierwszoplanowe – młodego chłopaka o imieniu Billy (jest pół-Meksykaninem, ma więc fatalną opinię) **oraz pastora Raya** (którego przeszłość także skrywa kilka sekretów). Piętnaście epizodów, które składają się na grę, zostało rozdzielonych, mniej więcej po równo, między obu bohaterów. Zabawa zaczyna się od powrotu Billy'ego do rodzinnego miasteczka. Kilkanaście miesięcy wcześniej chłopak uciekł z domu, z jednej strony chcąc wyrwać się spod twardej władzy ojczyma, z drugiej zaś, by znaleźć mityczny skarb, Złoto Juarez. Na miejscu jednak nikt nie czeka na niego z otwartymi ramionami – za to z otwartymi ustami wita go jedna z lokalnych ladacznic. Przepędzony

Dziki Zachód PL

Międzynarodowe prawa do dystrybucji Call of Juarez nabył koncern Ubisoft, w Polsce jednak grę wyda sam Techland. Tytuł trafi do sprzedaży 5 września w rozsądnej cenie 89,90 zł. Będzie oczywiście w 100% zlokalizowany – w wersji kinowej, by nie tracić klimatu – dowód na to widać na screenie.



Do wyboru będziemy mieli aż dwie okładki – jedną z Rayem, drugą z Billym na pierwszym planie.



A wtedy jego lufy rzygnęły ogniem!

A było napisane – dzieci plus zapałki równa się...


Indiana Jones musiał tu być...

Sukces! Wdrapałem się aż na sam szczyt strony!

przez szefa domu uciech Billy dociera wreszcie na farmę, na której mieszka jego matka. Zanim jednak zdąży się z nią przywitać, słyszy krzyki i...

W tym momencie do akcji wkracza pastor Ray, brat ojczyma Billy'ego (mały ten świat, co?). Zaalarmowany przez jednego z mieszkańców miasteczka przerywa mszę, biegnie na ranczo brata i tam zastaje nieoczekiwany widok – **mieszkańcy hacjendy leżą martwi w kałuży krwi, a ze stodoły wybiega Billy i natychmiast rzuca się do ucieczki.** Co się stało? To największa tajemnica gry, bowiem nawet sam Billy nie pamięta wydarzeń, jakie miały miejsce na farmie. Według legendy, poszukiwaczy złota dopada Zew Juarez, klątwa odbierająca im wszystkie zmysły. Czy jednak miało to miejsce i w tym przypadku? To musisz odkryć sam.

Call of Juarez zasługuje na miano najlepszej gry o Dzikim Zachodzie.

Rozdzielenie poziomów między dwóch bohaterów to bardzo przemyślany zabieg, dzięki któremu Call of Juarez może zaoferować dwa, wyraźnie różne, rodzaje rozgrywki. **Poziomy z udziałem Billy'ego to... skradanka.** Chłopak przez większą część gry nie korzysta z żadnej innej broni poza biczem (który służy także do wspinania się na drzewa czy wysokie budynki), przeciwników musi więc raczej omijać, niż ścierać się z nimi w bezpośredniej walce. Uwzględniono korzystanie z zasłon terenowych, dyskretne chodzenie w zgiętej pozycji ciała, maskujące działanie cieni, a nawet to, że błyskawice rozświetlają przestrzeń (bohater staje się bardziej widoczny), ale towarzyszący im grzmot jest na tyle głośny, że może tłumić inne dźwięki (np. uderzenia biczem). Oczywiście są lepsze skradanki na PC, ale to gry, które koncentrują się tylko na tym aspekcie. Tymczasem Call of Juarez ma jeszcze...

...poziomy z Rayem. A ten, mimo że służy Bogu, jest rewolwerowcem (patrz: ramka), który z zimną krwią posyła do piekieł zastępy grzeszników. Epizody, w których bohaterem jest pastor (dużo ciekawsze), to czysty FPS – strzelaniny, w których trup ściele się gęsto. Zarówno Billy, jak i Ray potrafią niezależnie strzelać z pistoletów trzymanych w obu dłoniach – tyle że to głównie ten drugi ma okazję korzystać z tej opcji. **W trakcie normalnej walki kaznodzieja strzela także w tzw. „trybie koncentracji" – wtedy czas zwalnia maksymalnie**, a Ray ma kilka sekund, by z obu luf wypalić do przeciwników, zanim zdążą zareagować. Ta „moc" regeneruje się dość szybko i bardzo przydaje się w co trudniejszych sekwencjach gry – a poza tym wygląda naprawdę nieźle.

Arsenał dostępny w Call of Juarez jest dość skromny, ale choćby ze względu na tematykę gry – ciekawy. Kilka rodzajów rewolwerów wygląda na pierwszy rzut oka podobnie, ale różnią się czasem potrzebnym na przeładowanie bębenka, a to podczas strzelanin rzecz najważniejsza. Strzelby występują również w kilku gatunkach – najlepsza jest taka, którą można oddać dwanaście strzałów bez przeładowania, więc kiedy ją znajdziesz, pilnuj jak oka w głowie. Nietypowe jest to, że bronie – zgodnie z realiami historycznymi – bardzo szybko się psują, więc trzeba je wymieniać na nowe. Poza pukawkami i batem Billy'ego, w ekwipunku bohaterów mogą się pojawić rzucane niczym granaty laski dynamitu. Ray może też wyciągnąć zza pazuchy Biblię, co na krótki moment dezorientuje przeciwników. Jest też łuk i tomahawk. Niewiele, ale w zupełności wystarcza.

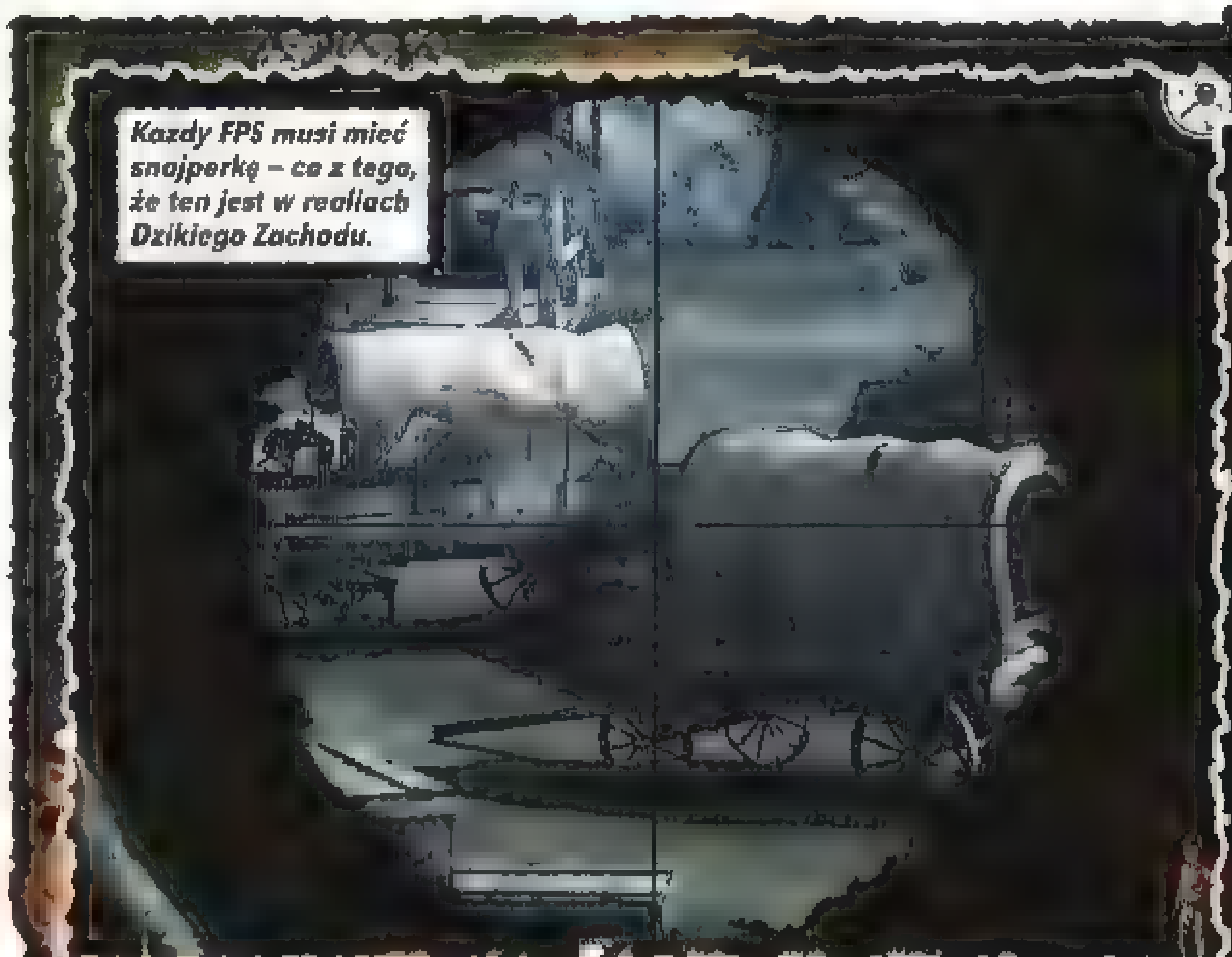
Call of Juarez to gra, w której jest trochę sprzeczności. Ma bardzo efektowny engine graficzny, ale jest on cholernie ociężały na słabszych maszynach. **Długo wczytuje poziomy, za to ma aż cztery „sloty" na quicksave'y**, nie ma więc niebezpieczeństwa, że zapiszesz stan gry w momencie, w którym ktoś właśnie wypala w twoją stronę z dubeltówki. Ma fantastyczny klimat, ale psuje go niezbyt poważnymi bonusami (plakatami „Poszukiwany" z członkami zespołu pracującego nad grą, poukrywanymi w skrzyniach i innych miejscach). Jest dość trudna, momentami nawet frustrująca, ale – i to najważniejsze – chce się w nią grać. Nie tylko w samo południe.

W samo południe

Epizody, w których grasz Rayem, kończą się zazwyczaj pojedynkiem z paskudnym, nieogolonym bandziorem. Ekipa Techlandu podjęła próbę wiernego odwzorowania takich strzelanin i można powiedzieć, że wyszła z niej zwycięska. Pojedynek rozpoczyna się próbą nerwów. Zegar odlicza kilka sekund, a w tym czasie nie można wyciągnąć broni szybciej, niż zrobi to przeciwnik – a temu zdarza się wykonywać gwałtowne, choć zwykle pozorowane ruchy przy kaburze.

Jeśli dasz się podpuścić, tracisz chwilę na schowanie broni i w tym momencie, jeśli sekundnik dojdzie do zera, jesteś bezbronny. Z kolei gdy zachowasz zimną krew, powinieneś w tym momencie wykonać szybki ruch myszką w dół (złapanie broni), potem w górę (wyciągnięcie colta), a potem, korzystając ze spowolnienia bullet-time, wycelować i strzelić w przeciwnika. Jeżeli spóźnisz się odrobinę i przeciwnik strzeli pierwszy, masz jeszcze szansę na uniknięcie kuli – co prawda, ruszać się nie możesz, ale dopuszczalne są wychylenia na boki, więc widząc nadlatujący pocisk, masz ułamek sekundy, by zareagować. Szkoda, że pojedynki nie zostały udostępnione poza główną grą, w jakimś dodatkowym trybie. Gdyby trochę nad nimi pogłówkować, mogłyby stanowić całkiem fajny bonus dla jednego gracza lub nawet do rozgrywek w multiplayerze.




Każdy FPS musi mieć snajperkę – co z tego, że ten jest w realiach Dzikiego Zachodu.

Call of Juarez

Producent: Techland
Dystrybutor PL. Techland

http://www.callofjuarez.com/

Multiplayer: tak

cena 89,90

Wymagania: procesor 2,4 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB

świetna grafika • poważny, dorosły klimat Dzikiego Zachodu • ciekawe połączenie skradanki i FPS-a • pomysłowe rozwiązania – tryb koncentracji, pojedynki

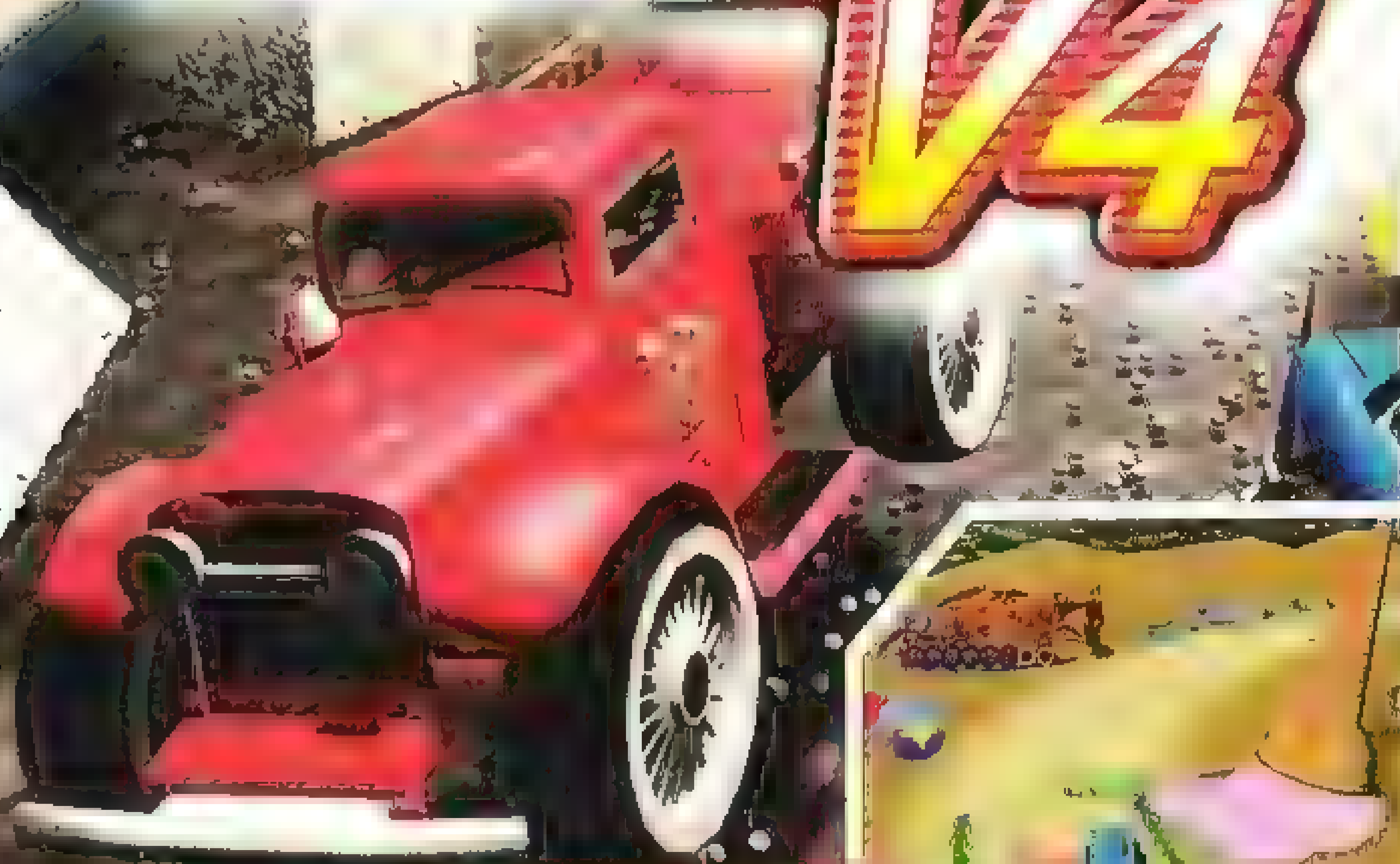
długi czas wczytywania • Techland wciąż potrzebuje dobrych, pomysłowych projektantów poziomów • wysokie wymagania sprzętowe

Jeśli nie spodziewałeś się po Call of Juarez wiele, będziesz pozytywnie zaskoczony. To bardzo porządna, oryginalna gra. Szacunek!

GRYWALNOŚĆ
GRAFIKA
DŹWIĘK

4+ OCENA

Autor: Foch777

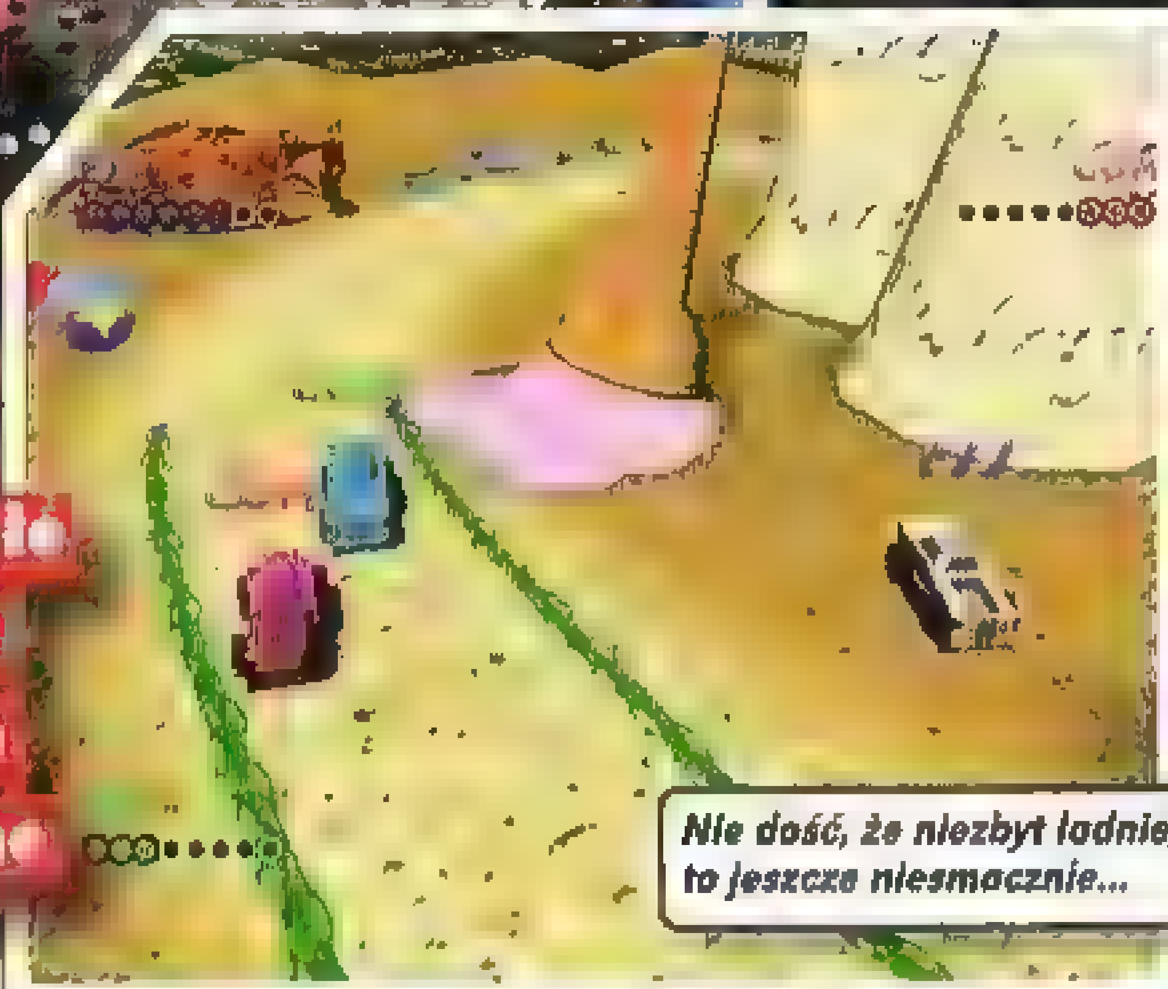


Micro Machines V4

Stare powiedzenie mówi, że małe jest piękne. Micro Machines V4 dowodzi, że przysłowia czasem kłamią. Co innego, gdyby piękne wymienić na grywalne.



Uwaga! Parzy!


Nie dość, że niezbyt ładnie, to jeszcze niesmacznie...


Trzeba się zdecydować: albo domino, albo szachy!

Oldskul rządzi w te wakacje – w ciągu kilku tygodni dostaliśmy trzy gry będące przeróbkami starych klasyków (Sensi Soccer, OutRun i teraz Micro Machines), jedną kolekcję gierek z automatów (Taito Legends 2), a na tym się pewnie nie skończy. Niestety z produkcjami tymi jest pewien problem – **programiści starają się w nich zachować klimat i grywalność oryginału, przez co w efekcie wychodzą im „dziełka" niewiele lepsze od produkcji freeware'owych** czy nawet gier na komórki. Mało kto ma pomysł, jak w nowoczesny sposób sprzedać stare patenty na rozgrywkę – i ekipa odpowiedzialna za Micro Machines V4 nie jest tu wyjątkiem.

Micro Machines – teraz już w czwartej edycji – **to seria ścigałek, w których na linii startu stają obok siebie zminiaturyzowane modele autek**, resoraki. Odpowiednią skalę zachowują również trasy – wytyczono je m.in. na kuchennym stole, muzealnych gablotach, dachowej rynnie czy w piasku plaży, a rolę przeszkadzajek pełnią grzejniki elektrycznej kuchenki lub krab spacerujący przy brzegu.

Wyścigi toczą się więc w skali mikro, ale emocje są jak najbardziej makro – **trasy są pełne niebezpieczeństw, w wielu fragmentach można z nich spaść w bezdenną przepaść** (np. na podłogę zakładu fryzjerskiego, auć!), a dodatkowo zarówno ty, jak i konkurenci mogą korzystać z różnego rodzaju power-upów. To przede wszystkim broń – karabin maszynowy, wyrzutnie rakiet, wielki młotek miażdżący na zawołanie przeciwników – ale też np. szybka reperacja pojazdu czy bonus zwiększający siłę rażenia aktywnej broni.

> Wyścigi toczą się w skali mikro, ale emocje są jak najbardziej makro.

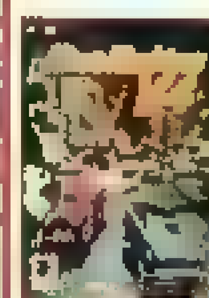
Trybów gry jest kilka, nie ma wśród nich niczego zaskakującego, za to jest wszystko to, co potrzebne – multiplayer (po sieci i na jednym kompie) oraz kilka rodzajów gry w pojedynkę. W swoim głównym trybie Micro Machines V4 to wyścigi dla jednego gracza, który zdobywając kolejne laury, dostaje dodatkowo premię w postaci nowych autek. **Zabawę zaczynasz z 25 resorakami w garażu, a możesz ją skończyć z aż... 750.** Cały ten „park maszynowy" podzielony został na 25 grup, m.in. bolidy rajdowe, pojazdy służb miejskich, stare auta itd. Oczywiście wszystkie wozy prowadzi się niemal identycznie, ale kilkaset wózków w jednej grze... to robi wrażenie.

Tak duża liczba pojazdów znajduje zastosowanie także w trybie multiplayer. Jeden z wariantów takiej rozgrywki polega na tym, że zwycięzca wyścigu zabiera jedno wybrane autko z kolekcji pokonanego przeciwnika – **na upartego można więc zdobyć wszystkie resoraki, w ogóle nie grając w tryb dla jednego gracza.** W rzeczywistości jest to jednak mało realne...

...a to dlatego, że sukces w multiplayerze czeka tylko na tych, którzy dobrze opanują 25 tras przygotowanych przez twórców. **Wyścigi w Micro Machines V4 – podobnie jak w całej serii – są bardzo chaotyczne**, czasem jeden błąd lub chwila nieuwagi potrafią pozbawić zwycięstwa, dlatego tylko totalna znajomość trasy pozwoli uniknąć przykrych niespodzianek. Poziom reprezentowany przez kierowców komputera jest dość wysoki – może nawet zbyt wysoki – a spora część gry jest na początku niedostępna. By ją otworzyć, trzeba niestety grać bardzo, bardzo długo.

Na szczęście zabawa jest świetna, bo braku grywalności Micro Machines zarzucić nie można. **Szkoda tylko, że pod względem oprawy graficznej gra prezentuje się tak mizernie.** Szarawe tekstury w niskiej rozdzielczości, bardzo proste modele autek i obiektów pojawiających się na trasach, garść błędów graficznych (np. na trasie Driller Killer) sprawiają, że trudno tytuł ten potraktować jako pełnowymiarową produkcję. Na szczęście i w Polsce, i na całym świecie Micro Machines V4 sprzedawane będzie po cenie budżetowej. Uff!

Autor: Foch77



Micro Machines V4

Producent: Codemasters
Dystrybutor PL: CD Projekt
http://www.codemasters.co.uk/

39,90

Multiplayer: tak

Wymagania: procesor 800 MHz, 128 MB RAM, grafika 32 MB

(+) oldskulowa grywalność • duży wybór autek i tras • świetna w multi

(–) brzydko! • w takie gry można już teraz pograć na komórce

Oldskulowa ścigałka bez zadęcia – niestety w brzydkiej oprawie i bez ciekawszych pomysłów na odświeżenie starych patentów.

GRYWALNOŚĆ | GRAFIKA | DŹWIĘK

3+

Już nie wystarczy mieć wielkiego guna, żeby zaimponować laskom. Teraz trzeba mieć dwie lufy!

Prey wykorzystuje engine Dooma 3 dużo lepiej niż oryginał.

PREY

Tommy stracił głowę dla takiej jednej z baru, więc jego duch ruszył na poszukiwania zguby.

Kiedy ostatni raz zaskoczył cię FPS? Kiedy ostatni raz pomyślałeś między headshotami „Łał, tego jeszcze nie widziałem?" Dawno temu? Dlatego już czas zainstalować Preya.

Hej, stary! Widziałem cię w reklamie Preya. Dasz autograf?

Były przeboje z tym Preyem, nie ma co ukrywać. **Pierwsze zapowiedzi gry pojawiły się mniej więcej pod koniec 1996 roku (prawie dziesięć lat temu!!!)** – a zgodnie z nimi miała to być produkcja rewolucjonizująca wciąż jeszcze raczkujący wtedy gatunek FPS-ów. Było trochę zapowiedzi, pokazało się kilka screenów, ale ostatecznie zespół pracujący nad tym tytułem został przesunięty do innych projektów i całe zamieszanie wokół Preya szybko ucichło. Potem co jakiś czas pojawiały się plotki, że gra jednak powstaje, ale wszyscy traktowali je podobnie jak zapowiedzi rychłej premiery Duke Nukem Forever. Dopiero kilkanaście miesięcy temu koncern 2K Games zaczął ponownie informować o wydaniu tytułu, a teraz, w samym środku wakacyjnej posuchy, ten FPS trafił na sklepowe półki.

W pewnym sensie Prey wart jest każdego dnia z tych dziesięciu lat spędzonych na oczekiwaniu na ten tytuł. Nie znaczy to wcale, że to najlepszy FPS minionej [illegible] ugująca na miano perfekcyjnej. **Dobrze się jednak stało, że wyszła właśnie teraz – ma kilka bardzo ciekawych pomysłów**, niemal dosłownie stawiających na głowie cały gatunek FPS-ów, **które dzięki możliwościom współczesnych kart graficznych zyskały właściwą oprawę.** Dziesięć lat temu ta gra, nawet gdyby dysponowała najbardziej efektowną oprawą graficzną, na jaką pozwalały ówczesne komputery, nie robiłaby takiego wrażenia. Inna sprawa, że wtedy za kilka patentów wykorzystanych w Preyu dalibyśmy jego twórcom Nobla, Oscara, Złotą Kaczkę i dwa lizaki na dodatek – bo jeśli teraz są to pomysły rewolucyjne, w 1996 roku nasze małe umysły śmiertelników z planety Ziemia mogłyby sobie z nimi nie poradzić.

Jeśli teraz pomysły z Preya są rewolucyjne, to w 1996 roku nasze małe umysły mogłyby sobie z nimi nie poradzić.

Ale po kolei... Już fabularnie Prey różni się od konkurentów. Głównym bohaterem gry jest Tommy, Indianin z plemienia Cherokee żyjący w rezerwacie gdzieś w Teksasie. Przejmujesz nad nim kontrolę w momencie, kiedy myje twarz w toalecie lokalnego baru – **z jednej strony przypomina to Duke Nukema, z drugiej zaś Half-Life'a,** bo tak jak w grze Valve, całą akcję (też przerywniki) obserwujesz „z oczu" bohatera. Tommy chce opuścić rezerwat i wraz ze swoją dziewczyną Jen wyjechać gdzieś, gdzie będzie mógł ułożyć sobie lepsze życie, kiedy jednak próbuje namówić ją do realizacji tego planu... na niebie pojawia się ogromny statek kosmiczny. Obcy porywają Jen, Tommy'ego i jego dziadka – starego indiańskiego wodza – a także, jak się później okazuje, wielu innych Ziemian.

Na pokładzie statku Tommy'emu udaje się uciec i w tym miejscu zaczyna się prawdziwa zabawa. Jej główny cel to uratowanie dziewczyny (dziadek niestety dość szybko – na dodatek w bardzo krwawy sposób – trafia do krainy wiecznych łowów). By go osiągnąć, Tommy będzie jednak musiał poradzić sobie

Chyba ci się we łbie poprzewracało!

Obie dziurki wyglądają równie kusząco. W którą wejść?

z królową-matką Obcych (jej głos i sposób, w jaki się pojawia w grze, przywodzi na myśl superkomputer Shodan z kultowego System Shocka 2). **Innymi słowy – w 100% zgodnie z regułami gatunku cała zabawa zakończy się wielką rzezią.**

Na czym więc polega rewolucja? Statek kosmiczny, główne miejsce akcji gry, skonstruowany jest zupełnie inaczej niż większość poziomów innych FPS-ów. **Znaleźć tu można m.in. zasilane energią „chodniki", dzięki którym Tommy chodzi po ścianach i suficie**, czy specjalne portale, przenoszące bohatera w nowe miejsca poziomu. Takich rozwiązań jest jeszcze kilka (patrz: ramka) i naprawdę pozytywnie wpływają one na zabawę. To pierwszy FPS od czasu staruteńkiego przecież trzeciego Descenta, w którym pojęcia „góra" i „dół" są tak zmienne – tutaj w ułamku sekundy to, co było sufitem, może się stać podłogą, a przeciwnicy mogą cię zaskoczyć dosłownie z każdej strony.

Na tym nie koniec! Tommy to Indianin, który nie wierzy w dziedzictwo swoich przodków, duchy natury i inne podobne – jak je nazywa – *bullshity*. To o tyle dziwne, bo bardzo szybko, mniej więcej po godzinie gry, zyskuje umiejętność oddzielania ciała od duszy. Wystarczy wcisnąć jeden klawisz (domyślnie [E]), by uwolnić astralną postać bohatera, która może przechodzić przez pola siłowe i inne podobne przeszkody. Większość zagadek, z jakimi przyjdzie ci się zmierzyć w Preyu, wymaga właśnie skorzystania z tej „mocy" – często **prawdziwy, realny Tommy natrafia na przeszkodę, którą może ominąć, tylko przestawiając jakiś przełącznik** lub wykonując inną podobną czynność **jako duch.**

Wszystko to sprawia, że Prey ma własny, unikalny klimat – samo w sobie fabuła nie jest może szczególnie nowatorska, ale wątki indiańskie oraz **grawitacyjno-przestrzenne skoki sprawiają, że gra się w to zupełnie inaczej niż w Quake'a 4 czy Dooma 3.** Tu jednak potrzebna jest odrobina gorzkiego dziegciu – poziomy można było w tej grze zaprojektować o niebo lepiej, tak by jeszcze bardziej korzystały z nowatorskich pomysłów twórców Preya. Tymczasem zarówno przechodzenie między światem realnym i astralnym, jak i zabawy z grawitacją czy teleportami są na każdym poziomie użyte niemal w identyczny sposób, tak że szybko stają się rutyną. Na szczęście więcej finezji projektanci poziomów wykazali w przypadku map do multiplayera, które są naprawdę udane i świetnie korzystają z nietypowej konstrukcji świata gry.

Im bliżej końca, tym większe wrażenie, że genialne pomysły programistów zostały zmarnowane. Nie dość, że **nie ma tu żadnego fragmentu, o którym chciałoby się opowiedzieć kumplom** (na zasadzie - „ej, ziomuś, jak jo! jest wielkie, tak musisz zobaczyć to, co się tu zaraz zdarzy!!!"), to jeszcze gra w całości jest niesamowicie prosta. Miejsc, w których można uzupełnić energię, jest mniej więcej o dwa razy za dużo, a na dodatek, kiedy zginiesz, przenosisz się na kilka sekund do krainy wiecznych łowów, by chwilę potem wrócić w miejsce, w którym oddałeś ducha. Ostatecznie tryb dla jednego gracza przejść można w ok. 8 godzin – także dlatego, że gra jest do bólu liniowa. Na dodatek jest to liniowość najgorszego sortu – niemal non stop trafiasz do pomieszczeń, w których znajduje się wiele drzwi i tylko jedne da się otworzyć.

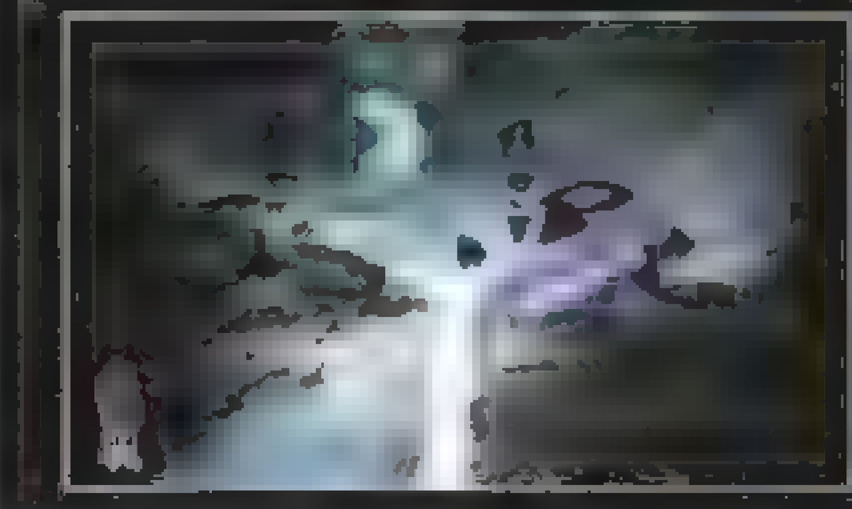
Prey bazuje na silniku graficznym Quake'a 4 (czyli – u źródła – na silniku Dooma 3) i... to widać. Właściwie można by zestawić obok siebie wybrane screeny z tych trzech gier tak, by tylko po interfejsie czy przeciwnikach można było rozpoznać, który pochodzi z jakiego tytułu. Na szczęście lokacje w Preyu są na tyle zróżnicowane, że ostatecznie gra wypada lepiej niż jej poprzednicy – statek kosmitów to zdecydowanie ciekawsze miejsce niż baza badawcza na Marsie z Dooma czy planeta Stroggów z Quake'a 4. Ponarzekać muszę natomiast na dźwięki – o ile bronie brzmią jak powinny, to już gadki Tommy'ego czy kosmitów tak, jakby pisał je pryszczaty nastolatek, którego bawi to, że może bezkarnie użyć wulgarnych słów, takich jak „fuck" czy „shit".

Prey mógłby być lepszą grą i to chyba największy zarzut, jaki można postawić jego twórcom. Kilka wyjątkowo udanych pomysłów programiści wykorzystali jedynie w zadowalający, a nie olśniewający sposób. Mimo to jest to FPS, którego fani gatunku nie mogą ominąć – i wcale nie trzeba było wydawać go w środku letniej posuchy, by zwrócił na siebie uwagę.

Do zapamiętania: Nigdy nie umawiać się na randki w ciemno!

Kraina wiecznych łowów

Prey to chyba pierwszy FPS, w którym w pewnym sensie nie da się zginąć. Kiedy twoja energia spadnie do zera, przenosisz się na specjalną planszę, wokół której fruwają latające eteryczne mątwy. Strzelasz do nich z łuku, nabijając w ten sposób energię. Po kilku chwilach w środku lokacji pojawia się dziura, która wciąga cię... wprost do świata żywych.

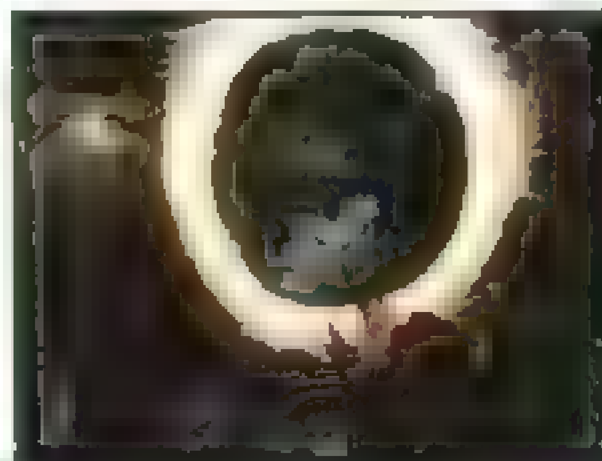


Chodź, wywróć mój świat...

Dzięki tym czterem elementom poziomy w Preyu nie przypominają etapów z żadnego innego wydanego wcześniej FPS-a.

Portal

Wejście w ten okrąg przenosi bohatera do zupełnie innej części poziomu – portale działają w obie strony, ale często po jednokrotnym użyciu znikają.



Skrzynie teleportacyjne

Funkcjonują podobnie jak portale, tyle tylko, że zwykle zasięg ich działania jest dużo mniejszy (przenoszą do innego miejsca w tej samej lokacji).

Urządzenia grawitacyjne

Kilka różnych urządzeń zmieniających grawitację w lokacji – na stałe lub na określony czas. Wystarczy jedno kliknięcie, by to, co było sufitem, stało się podłogą...



Chodniki energetyczne

O ile tylko są zasilane energią, pozwalają bohaterowi przemieszczać się swobodnie po ścianach i sufitach.

Prey

Producent: Human Head Studios
Dystrybutor PL: Cenega

http://www.prey.com/

cena 129,90

Multiplayer: tak

Wymagania: procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB

oryginalne pomysły • klimat • całkiem niezła oprawa graficzna

trochę zmarnowany potencjał • niski poziom trudności • liniowość

Choć niepozbawiony wad, Prey to jeden z ciekawszych FPS-ów ostatnich lat. Dla fanów gatunku pozycja obowiązkowa.

GRYWALNOŚĆ
GRAFIKA
DŹWIĘK
5 OCENA

Autor: Fach77

Blazing Angels
Squadrons of WWII

Ostatnio zręcznościowe symulatory lotu przeżywają kolejną młodość. Pojawia się ich coraz więcej, choć wydaje się, że jeśli widziałeś jeden, widziałeś wszystkie.

No bo co tu nowego można wymyślić? **Właściwie wszystkie tego typu produkcje są osadzone w czasach drugiej wojny światowej, cele i tereny misji również są, siłą rzeczy, dość podobne.** Gdy jednak za produkcję takiego tytułu bierze się gigant pokroju Ubisoftu, można się spodziewać, że zaoferuje coś więcej niż tylko kilka misji na krzyż i ładną grafikę. Może dla odmiany jakoś epicka opowieść o zmaganiach lotników z nazistami? Nie, nic z tego.

Historia opowiedziana w grze służy tylko temu, by łechtać próżność Amerykanów. **Jako młody, dzielny pilot przemierzyłeś ocean, żeby wspomóc biednych Europejczyków i wygrać dla nich tę wojnę.** Fabuła jest trywialna, tak jak i komunikaty, które słyszysz w radiu – pełne nieśmiesznych dowcipów kolegów i infantylnych tekstów rzucanych przez wrogich pilotów. Autorzy nie starali się zrobić poważnej, w pełni zgodnej z realiami historycznymi gry – świadczy o tym już nawet czcionka, którą wyświetlane są komunikaty (przypomina Comic Sans).

Pierwszy kontakt z grą to oczywiście nauka latania. Zanim jednak do niej przystąpisz, musisz się zdecydować na kontroler. Niestety, żaden nie sprawdza się tu wystarczająco dobrze. **Mimo prób nie udało mi się skonfigurować odpowiednio pada, w którym gałki działały cyfrowo, co uniemożliwiało celowanie**, a więc i zabawę. Lepiej już korzystać z klawiatury i gryzonia, ale i w takim przypadku daleko jest do ideału. Aby stale skręcać, nie wystarczy lekko wychylić myszy – trzeba nią ruszać cały czas, niejednokrotnie podnosząc ze stołu. Przyznasz, że to mało wygodne rozwiązanie.

> W Blazing Angels lata się całkiem radośnie, ale tylko do pewnego momentu.

Do niezbyt intuicyjnego sterowania można się jednak przyzwyczaić, zwłaszcza gdy się nauczy korzystać z klawisza blokowania kamery na celu – wtedy wszystko działa mniej więcej jak należy, w dodatku wygląda nieco efektowniej ze względu na niestandardowe kąty ustawienia kamery. To zresztą jedyna możliwość, by się zorientować, co należy zrobić podczas misji – brak tu jakiegokolwiek radaru, który według innych producentów drugowojennych gier był na standardowym wyposażeniu każdego samolotu z tamtego okresu.

Gra oferuje kampanię i kilka dodatkowych trybów. Na początku warto oczywiście przystąpić do podstawowych misji. Jest ich osiemnaście, a na każdą będziesz potrzebował od kilku do kilkunastu minut. **Brak niestety stopniowania trudności, która tu plasuje się nieco powyżej poziomu normal z innych tego typu gier.** Gdy ukończysz kampanię, odblokowana zostanie opcja minikampanii, wtedy też warto się wziąć za bicie rekordów w trybie zręcznościowym (nawiązującym do automatów) lub pojedynki z asem. Od razu uprzedzam – jest naprawdę trudno i nawet zachowanie życia przez kilkanaście sekund wymaga już sporej wprawy.

Dużymi plusami Blazing Angels są oferujący masę trybów zabawy multiplayer oraz oprawa, zdecydowanie najlepsza ze wszystkich zręcznościowych symulatorów wydanych w ostatnich miesiącach. Standardowo gra uruchamia się w najniższych detalach i już wtedy prezentuje się oszałamiająco. Gdy zaś włączysz te najwyższe, roztoczą się przed tobą naprawdę genialne widoki. Szczególnie podobało mi się śmiganie nad Londynem – wyglądającym całkiem podobnie do swojego rzeczywistego odpowiednika.

W Blazing Angels lata się całkiem radośnie, ale do pewnego momentu. Na dłuższą metę dość schematyczne cele misji i nierówne pojedynki się nudzą, a gra nie ma tego czegoś, co by nie pozwoliło odejść od kompa. No, chyba że jesteś połączony siecią z kilkoma kumplami, z którymi mógłbyś polatać...

Joe: O rany! Nadciągają kolejne wrogie samoloty

Ciemne chmury gromadzą się nad Londynem. Chyba znów będzie padać...

Do statków można tu strzelać jak do kaczek. Chać już bez tej przyjemności.

Miło mieć pod ręką kumpli, którzy i podlecą, i pomogą w razie potrzeby...

Niemieccy piloci wręcz porażają swoją elokwencją. Zwłaszcza gdy mówią „aaargh!”.

Minianioły

Na oficjalnej stronie gry znajduje się minigra, w której możesz chwilę polatać samolotem. Co prawda, zabawa nie jest w ogóle podobna do tej z Blazing Angels, ale to i tak sympatyczny pomysł. Tym bardziej że kupujący grę mogą dzięki swoim wynikom zaoszczędzić 7 funtów. Szkoda, że polski dystrybutor nie wprowadził podobnego bonusa. Inna rzecz, że u nas BA jest i tak tańsze niż w Wielkiej Brytanii ze zniżką...



Blazing Angels Squadrons of WWII

Producent: Ubisoft
Dystrybutor PL: LEM
http://www.blazing-angels.com/

Cena: 99,99
Multiplayer: tak

Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB, Win 2K/XP

\+ przednia grafika • rozbudowany multiplayer • na kampanii życie pilota się nie kończy

– dość standardowe misje • problemy ze sterowaniem • brak stopniowania trudności • nie ma „tego czegoś”

Znów Amerykanie ratują świat przed nazistami. Robią to ładnie, ale standardowo i raczej bez duszy. Dla tych, którzy nigdy nie mają dość II wojny światowej.

GRYWALNOŚĆ
GRAFIKA
DŹWIĘK
OCENA: 4-

Autor: Teutates

Gdzieś już to chyba widziałem?

Według mitów rzeki są żyłami greckiej ziemi. Jak widać – dosłownie!

RISE & FALL
CIVILIZATIONS AT WAR

Każda cywilizacja ma swoje momenty chwały oraz niechlubne chwile, o których wszyscy chcieliby zapomnieć. Podobnie jest z Rise & Fall.

Pachnie mi tutaj kultem jednostki.

W poprzednim numerze Clicka opisywaliśmy Titan Questa – hack'n'slasha osadzonego w realiach świata starożytnego. **Rise & Fall jest kolejną produkcją, w której przenosisz się w czasy antyczne**, tym razem jednak bardziej prozaiczne pozbawione bóstw oraz magii. Jednak i ten świat ma swych bohaterów – wybitnych wojowników, których imiona budzą trwogę wśród gawiedzi.

Już na wstępie warto wyjaśnić, do jakiego gatunku zaliczyć należy Rise & Fall, a raczej – do jakich dwóch gatunków. Zaryzykuję i powiem, że **oto mamy do czynienia z pierwszym tak ciekawym połączeniem klasycznego RTS-a z bardzo dynamiczną grą akcji!** Jak to możliwe? Już spieszę z wyjaśnieniami.

W Rise & Fall występują cztery najsłynniejsze cywilizacje starożytności: Grecja, Rzym, Persja oraz Egipt. Tryb single player oferuje dwie kampanie, w których kierujesz Grecją z Aleksandrem Wielkim na czele (każdy uczeń gimnazjum wie, że Aleks to władca Macedonii, ale widocznie nie w Ameryce...) oraz Egiptem pod wodzą samej Kleopatry. Dwiema pozostałymi nacjami możesz dowodzić w trybie skirmish, w którym czeka na ciebie sporo ciekawych map, np. rekonstrukcja słynnej bitwy w wąwozie pod Termopilami.

Misje w kampaniach są bardzo różnorodne, ale przede wszystkim rozbudowane. **Każda składa się z wielu zadań, dlatego R&F nie jest gierką na jeden czy dwa wieczory.** Początkowo masz do czynienia ze zwykłym RTS-em pod wieloma względami podobnym do Age of Empires (zwłaszcza menusy i interfejs przywodzą na myśl ten kultowy tytuł), ale zawierającym także autorskie pomysły twórców.

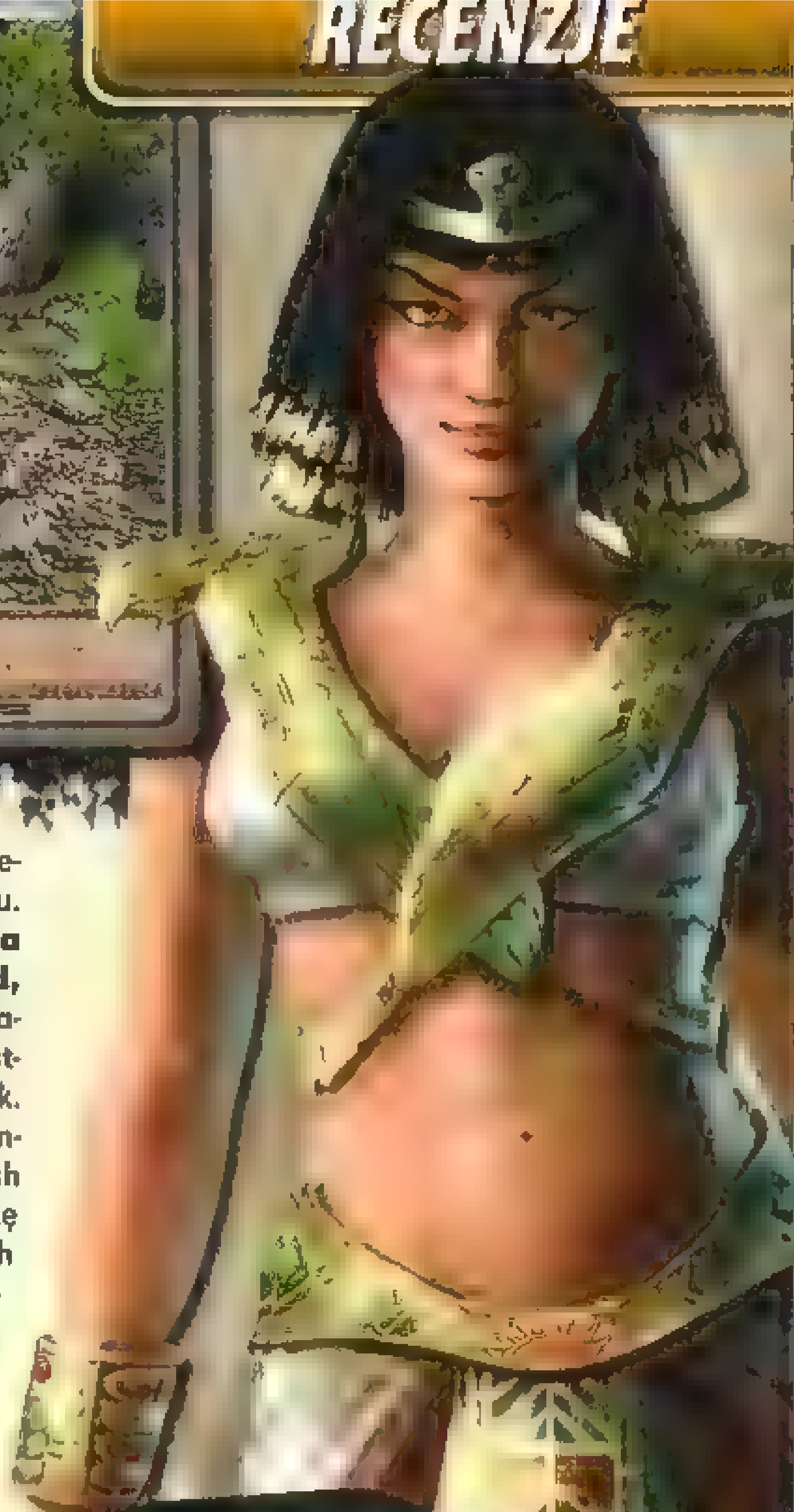
Sterujesz więc wojskami, a gdy w twoich szeregach znajdą się niewolnicy (odpowiednik wieśniaków z Age'a), będziesz mógł także zbudować bazę. **Stawianie budynków zrealizowano tak jak w wielu innych podobnych grach** – dostępnych jest kilka podstawowych konstrukcji, jak baraki czy stajnie, których przeznaczenie można samemu odgadnąć, kierując się tylko intuicją. Wyjątkiem jest spichlerz. W grze nie pozyskujesz żywności (jedyne zasoby to: drewno, złoto i tzw. punkty Chwały), więc spichlerz służy podwyższaniu limitu populacji.

Elementem, do którego twórcy bardzo się przyłożyli, są bitwy morskie. **Rise & Fall łamie konwencję uproszczonych, mało ciekawych starć na morzu.** Statki pełnią rolę pływających fortec, w dodatku możesz na nich szkolić jednostki. W walce natomiast korzystasz z opcji, takich jak taranowanie przeciwnika czy abordaż i walka na pokładzie okrętu wroga. Na dodatek **po zatopieniu statku możesz dobijać pływających wokół rozbitków!**

Kluczową jednostką podczas gry jest twój bohater. To jedna z ośmiu postaci historycznych, wśród których pojawiają się Aleksander Wielki, Kleopatra, Juliusz Cezar czy król Nabuchodonozor. Wpływają one na morale jednostek i gdy np. zginą, żołnierze walczą mniej efektywnie lub zaczynają uciekać w popłochu. Postacie te mogą awansować na wyższe poziomy dzięki punktom Chwały zdobywanym za każdą czynność podczas gry (odkrywanie mapy, budowa struktur, zabicie wroga itp.). **Każdy**


Aby taki ludek wybudował cały budynek...


...wystarczy, że szybko sklonuje się go przez pączkowanie.



bohater ma własną unikatową broń oraz umiejętność specjalną. Moim ulubionym szybko stał się Germanik – rzymski generał władający ogromnym młotem bojowym, którego okrzyk bitewny wywołuje panikę w szeregach wroga. Chociaż zapalające strzały Łuku Zeusa, oręża używanego przez Aleksandra, również robią wrażenie.

Kiedy masz odpowiednią liczbę punktów Chwały, możesz wybierać ulepszenia dostępne na specjalnym ekranie doradców. To system bardzo podobny do stolic z trzeciej części Age of Empires, chociaż tutaj, inaczej niż w tamtej grze, przejście na ekran doradców oznacza pauzę w rozgrywce. Dodatkowe wyposażenie czy wojska, w AoE III wysyłane do kolonii ze stolicy, w Rise & Fall zastąpiono osobami doradców, którzy potrafią np. zwiększyć morale żołnierzy, przyśpieszyć pozyskiwanie zasobów czy też obniżyć koszty stawiania budynków. Choć te bonusy są przydatne w rozgrywce, **w pierwszej kolejności warto jednak podwyższać poziom swojego bohatera, aby jak najszybciej uzyskać dostęp do tzw. Trybu Wodza**, jednego z elementów, który wyróżnia Rise & Fall spośród innych RTS-ów.

Tryb Wodza to nic innego jak... rozbudowana gra akcji. Kamera schodzi wtedy z rzutu izometrycznego do perspektywy zza pleców bohatera, nad którym obejmujesz pełną kontrolę. I wtedy zaczyna się prawdziwa rzeź. Kiedy sterujesz bohaterem, który ma ogromną przewagę siły fizycznej nad zwykłymi żołnierzami, **osobiście możesz przesądzać o wynikach bitew, siekąc kilku przeciwników jednym machnięciem broni ręcznej lub kosząc ich z łuku!** Z wykorzystaniem kilku prostych komend wydajesz też rozkazy walczącym bezpośrednio u twego boku wojakom. To również może odmienić losy bitwy.

> Rise & Fall jest napędzany przez silnik Granny 3D, czyli – z angielskiego – babcia 3D. To niestety widać...

Jeśli jesteś miłośnikiem typowych strategii bez różnych „udziwnień", z pewnością rozczaruje cię fakt, że **część misji w trybie kampanii rozgrywasz niczym w typowej grze akcji**, ostrej sieczce dla niewyżytych małolatów. Polegają one na zabiciu określonej liczby przeciwników lub udziale w większej bitwie. Należy do nich np. etap, w którym Aleksander Wielki zostaje... gladiatorem i walczy na ogromnej arenie z tłumami przeciwników, w tym nawet z potężnymi słoniami bojowymi.

To, jak bardzo (nie)spodobają ci się elementy akcji, jest jednak kwestią gustu. Niestety **Rise & Fall ma też kilka poważnych, obiektywnych wad**, które będą denerwować graczy niezależnie od ich upodobań. Przede wszystkim często szwankuje tutaj AI jednostek. Oddziały potrafią nagle stanąć bezczynnie na polu walki, zaś w trybie skirmish komputer stosuje idiotyczną taktykę budowania struktur w różnych miejscach mapy lub... otacza swoimi murami twoją osadę! Zamiast prowadzić bitwy, zdarza się więc, że biegasz po mapie w poszukiwaniu kolejnych budynków. Ale skąd komputer ma na nie zasoby, gdy wcześniej wybijasz mu wszystkich niewolników? To proste – **AI po prostu oszukuje.**

Również grafika jest słabym punktem tej produkcji i w porównaniu do Age of Empires III wypada bardzo słabo. Rise & Fall jest napędzany przez silnik Granny 3D, czyli – z angielskiego – babcia 3D. To niestety widać, zwłaszcza gdy przybliżasz kamerę lub przechodzisz do Trybu Wodza. **Tekstury kłują wtedy w oczy swoją niską jakością, modele są kanciaste, a jednostki przenikają nie tylko przez siebie**, ale także przez ściany budynków.

Mimo to Rise & Fall jest dość grywalnym tytułem, który potrafił przyciągnąć mnie do monitora na dłuższy czas. Duży w tym udział znakomitej oprawy dźwiękowej. **Niektóre motywy muzyczne od razu przywodzą w pamięci chociażby wspaniały film „Gladiator".** Za to duży plus!

Grę studia Stainless Steel z pewnością można było dopracować dużo lepiej, a szwankujące AI i nie najlepsza grafika sprawiły, że **należy ją postrzegać bardziej jako średnio udany klon Age of Empires z dodatkiem kilku nietypowych pomysłów niż prawdziwy przełom w skostniałym gatunku RTS-ów.** Nie zmienia to jednak faktu, że dodanie do strategii elementu gry akcji może, za sprawą firmy Midway, stać się niedługo nowym standardem wśród gier.


Masz tu, kochanie, słodką strzałkę pod twój duży brzuszek.

„Polskie" wydanie

Polscy wydawcy – niektórzy! – udowodnili już, że potrafią wydawać gry dobrej jakości i w niskiej cenie. Niestety w przypadku Rise & Fall sprawę pokpiono całkowicie. Niemal 140 zł płacisz za grę, w której nie zlokalizowano nawet podpisów, na dodatek w pudełku znajdziesz instrukcję od razu w trzech językach – tylko dlaczego mam tyle dawać za wątpliwą przyjemność obcowania z pokaleczonym językiem polskim oraz czeskim i węgierskim? Problem ten dotyczy wszystkich gier Midwaya, które w naszym kraju dystrybuuje EA Polska. Szkoda, zwłaszcza że z tej stajni pojawią się wkrótce tak oczekiwane tytuły jak Stronghold czy Unreal Tournament 2007. Najwyraźniej zdaniem EA Polska problem piractwa nie dotyczy gier Midwaya...



Rise & Fall: Civilizations at War

Producent: Midway
Dystrybutor PL: EA Polska

Cena: 139,90

Wymagania: procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB

\+ Tryb Wodza • ciekawe kampanie • muzyka • nareszcie solidnie zrobione bitwy morskie • podobieństwa do Age of Empires...

− ...które są momentami tak wyraźne, że aż zniechęcają • szwankujące AI jednostek • nie najlepsza grafika

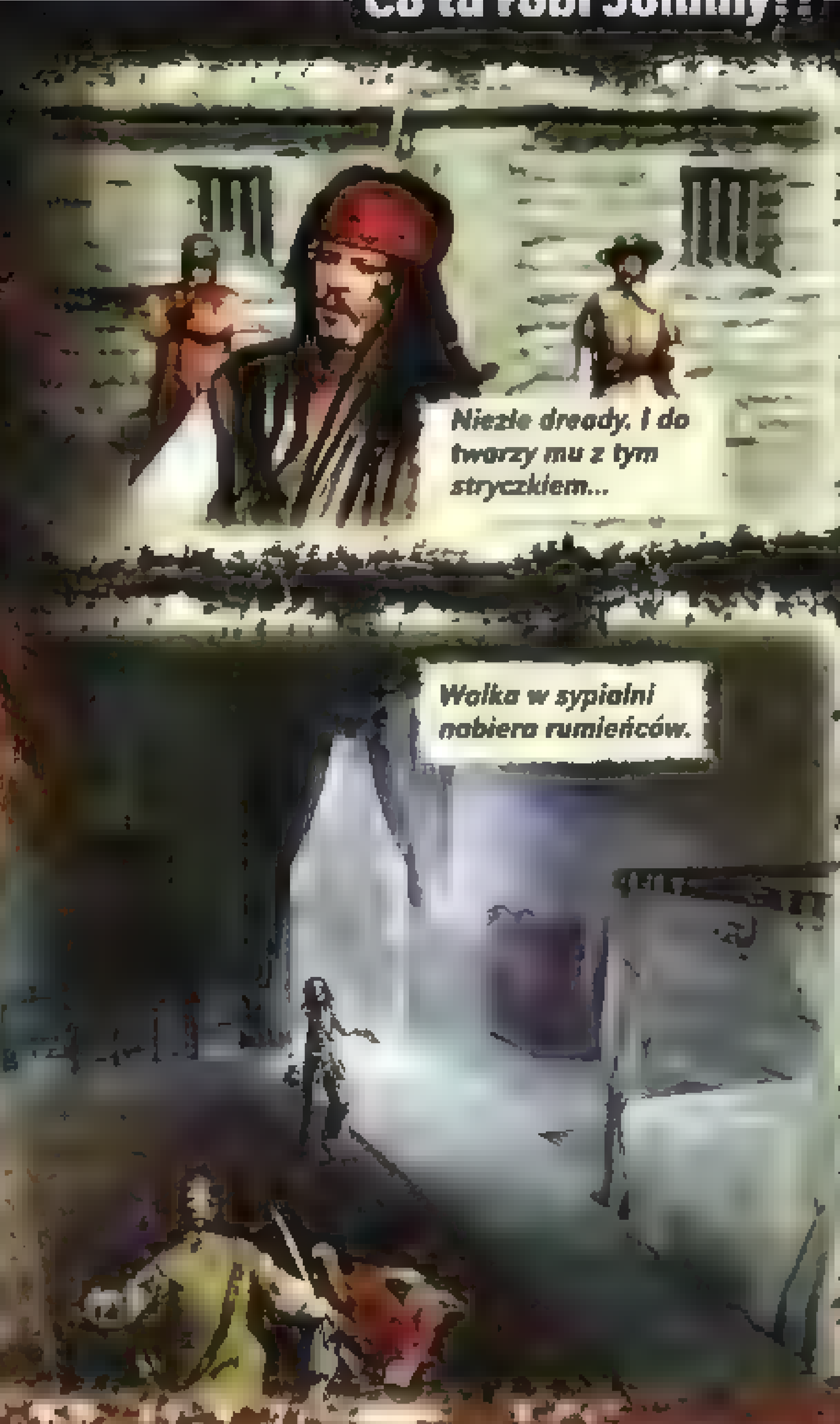
Zgodnie z tytułem mamy tu i wzloty, i upadki. Rise & Fall to produkcja, która mimo swoich wad zapewni ci sporo dobrej zabawy.

GRYWALNOŚĆ · GRAFIKA · DŹWIĘK

OCENA: 4

Autor: martin





Niezłe dready. I do twarzy mu z tym stryczkiem...

Walka w sypialni nabiera rumieńców.

PIRATES of the CARIBBEAN
THE LEGEND OF JACK SPARROW

Przyzwyczaiłem się już, że gry na podstawie filmów to nic niewarte śmieci. Ale żeby do takiego kaszalota zatrudniać samego Johnny'ego Deppa?!

Jestem w szoku. Tak słabej siekaniny jak Legenda Jacka Sparrowa nie widziałem już od dłuższego czasu. Normalnie ta gra nie zasługiwałaby nawet na pół strony w Clicku. **Przemawiają jednak za nią dwa elementy: to, że jest stworzona przy okazji wakacyjnego kinowego hitu oraz to, że usłyszymy w niej głos jednego z bardziej utalentowanych aktorów Hollywoodu** (choć akurat kunszt Deppa objawia się lepiej w innych filmach, to i do roli w „Piratach..." nie można mieć zastrzeżeń).

Gra jest bezmyślną siekaniną, w której kierujesz Jackiem, Willem Turnerem (filmowym Orlando Bloomem, który jednak nie użyczył tu swojego głosu) lub Elizabeth Swann. **Na ekranie zawsze są dwie postacie. Drugą kieruje albo komputer, albo żywy gracz** – zależy, czy masz obok kogoś, kto chce się z tobą męczyć przy przemierzaniu tej nudnej, źle zrobionej konwersji.

No właśnie – PotC:LoJS (już sam skrót jest głupi...) na początku pojawił się na PS2, teraz witamy go na blaszakach. Jeśli jednak liczy na ciepłe słowa i miękkie kapcie na progu, niech lepiej od razu skieruje się w inne rejony galaktyki, gdyż tak fatalnie przygotowanej przeróbki nie widziałem dawno. **Już sama nawigacja po menu powoduje tylko zdziwienie bezmyślnością twórców,** a po włączeniu pierwszej misji wcale nie jest dużo lepiej.

Sterowanie jest fatalne i maksymalnie nieintuicyjne, w dodatku jego zmiana kończyła się – przynajmniej na moim komputerze – kompletną porażką. Cóż, standardowe obłożenie nie jest może najgorsze, ale radzę je sobie dobrze zapamiętać, ew. wydrukować – bo jeśli zapomnisz, że gwiazdka, o wciśnięcie której prosi gra, to w rzeczywistości spacja na klawiaturze, będziesz miał duże problemy, a podczas zabawy tego nie sprawdzisz.

> Tak słabej siekaniny nie widziałem już od dłuższego czasu.

Jedyne, czego się tu od ciebie wymaga, to bieganie w kółko, zabijanie nieskończonej liczby wrogów, szukanie skrzyń ze skarbami, naciskanie przełączników i modlenie się, żeby gra nie wywaliła się pod sam koniec etapu – bowiem, tak samo jak utrata życia, sprowadza się to do rozpoczynania poziomu od nowa. A żaden z tych dostępnych w Piratach z Karaibów nie jest wart tego, by ślęczeć nad nim dwukrotnie.

Sytuacji nie ratuje tu walka, która jest do bólu schematyczna, na nic się zdają nowe możliwości i upgrade'y, które dostaje Jack. Wyrzynanie kolejnych dziwacznych tworów wyobraźni bohatera (tak!) nie dostarcza radości na dłużej niż kilka chwil. **Grafika również nie zachęca do spędzania przy komputerze wielu godzin. Jest brzydka nawet jak na standardy PS2**, w dodatku momentami animacja potrafi się niemiło i zupełnie bez powodu zaciąć. Nie wydaje mi się, by na konwersję programiści poświęcili więcej niż jedno popołudnie. W dodatku na ciężkim kacu.

Czy jest więc tutaj cokolwiek wartego uwagi? O dziwo: fabuła. **Jeśli lubisz Jacka Sparrowa, spodoba ci się sama koncepcja gry.** Przygodę zaczynasz, gdy Jack wraz z Willem stoją z pętlami założonymi na szyjach i lada chwila mają zawisnąć. Sytuację ratuje główny bohater, który zaczyna rozbawiać gawiedź opowieściami (jak zwykle – głównie zmyślonymi) o swoich fascynujących przygodach i stoczonych pojedynkach – i to one właśnie są treścią kolejnych poziomów.

To jedna jedyna zaleta nie może jednak sprawić, że zapomnisz o wszystkich niedociągnięciach, których nie sposób wymienić na jednej stronie Clicka. **Jeśli więc nie masz plakatu Deppa nad łóżkiem i nie leciałeś specjalnie do USA na przedpremierowy pokaz filmu, zapomnij o tej grze** po tym, jak przeczytasz słowo „jabadabadu". Jabadabadu! <



Zdaje się, że Sparrow pół życia spędza... na muszce.



Nawet pojedynki z bossami są nudne i beznadziejne.

Pirates of the Caribbean: Legend of Jack Sparrow

Producent: 7 studios
Dystrybutor PL: brak
http://www.sevenstudios.com/

cena: --
Multiplayer: tak, co-op

Wymagania: procesor 800 MHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB

+ Johnny Depp we własnej osobistości! • grafika

– bardzo marna konwersja z PS2 • słaba grafika • sterowanie • nudna walka

Tylko dla wielkich fanów „Piratów z Karaibów" i Johnny'ego Deppa. Cała reszta niech nawet nie wrzuca płyty do czytnika...

GRYWALNOŚĆ | GRAFIKA | DŹWIĘK

Ocena: 3-

Autor: Che Collado

AGE OF PIRATES

OPOWIEŚCI Z KARAIBÓW

1. Włącz grę. 2. Ustaw kamerę. 3. Łap screena. 4. Drukuj widokówkę!

Sequel kinowych „Piratów z Karaibów" bije rekordy popularności na wakacyjnej liście przebojów, więc nawet ospała branża gier przebudziła się z tej okazji z wakacyjnego letargu.

W krótkim czasie do redakcji trafiły dwie gry o pirackiej tematyce: oficjalna, oparta na licencji filmu (o której poczytasz na stronie obok) oraz Age of Pirates: Opowieści z Karaibów. Ten drugi tytuł pojawia się w tym samym czasie oczywiście nieprzypadkowo, wszak warto się załapać na przypływ gotówki spowodowany hollywoodzką superprodukcją. Na szczęście jednak, **w przeciwieństwie do tego, co widzisz po lewej stronie, produkcja rosyjskiego studia Akella, sequel Sea Dogs, broni się również jako gra.** Do pewnego stopnia.

Zabawę zaczynasz od wyboru postaci, którą będziesz kierował. Zastanawiam się głęboko, czy ktokolwiek zdecydowałby się początkowo na faceta, gdy obok stoi całkiem atrakcyjna rudowłosa dama. Oczywiście mój wybór padł na nią, dopiero po kilku porażkach stwierdziłem, że może warto coś zmienić. No właśnie – porażkach. W przeciwieństwie do większości tworzonych teraz gier, Age of Pirates już od samego początku rzuca cię na głęboką wodę – dosłownie i w przenośni. **Nie masz co liczyć na jakikolwiek samouczek – reguły rządzące Karaibami poznajesz tylko z nielicznych wypowiedzi życzliwych ci ludzi w miastach.**

> Age of Pirates już od samego początku rzuca cię na głęboką wodę – dosłownie i w przenośni.

Zanim więc staniesz się wielkim i groźnym piratem, czeka cię nie lada przeprowa. O ile przyjęcie zlecenia na przywiezienie iluś tam niewolników czy trudnienie się handlem nie jest nadmiernie skomplikowane, to **początkowo wypłynięcie na otwarte wody równa się sporemu strachowi. Statków jest cała masa, a dużą ich część stanowią pirackie.** Które w dodatku są bardzo zaczepne – potrafią ścigać twoją łajbę przez wiele mil, przez co pojedynki są nieuniknione. Dzielą się one na trzy etapy. W pierwszym do akcji wchodzą działa. Początkowo mało skuteczne i wymagające długiego przeładowywania. Jeśli uda ci się dogonić wroga, czas przejść do abordażu.

O ile masz dobrą i sprawną ekipę, bez problemu uda ci się pokonać załogę wroga. Po tym przychodzi jeszcze czas na ostateczną konfrontację – zejście pod pokład i zmierzenie się z kapitanem statku. Tu już mamy do czynienia z pojedynkiem. Walka odbywa się głównie za pomocą broni białej. Do dyspozycji masz kilka ciosów, blok i możliwość szybkiego odskoczenia. **Niestety do wygody sterowaniu brakuje bardzo dużo. Dość powiedzieć, że strafe'owanie jest możliwe tylko podczas walki,** zaś czułość i działanie myszy są bardzo nietypowe. Jeśli przywykłeś do sterowania np. w Tomb Raiderze, przestawienie się nie będzie łatwe.

Mimo wielu niedoróbek, Age of Pirates może się podobać. Przede wszystkim gra jest bardzo rozbudowana. Daje ci możliwość nie tylko handlowania, wykonywania zleceń (o głównym wątku fabularnym, jeśli chcesz, możesz całkiem zapomnieć) i walki na morzu, ale też zdobywania kolonii, ich rozbudowy, prowadzenia grupy nawet sześciu statków i wiele, wiele więcej. Wszystko to jednak odkrywa się przed tobą po dłuższym czasie, przez co sam sobie odpowiedz, czy będziesz na tyle cierpliwy.

W decyzji pomogą ci pewnie dwie rzeczy. Po pierwsze, Age of Pirates ma obłędną grafikę – **to najpiękniejsza „piracka" gra, jaka kiedykolwiek powstała,** zaś równie wspaniale odwzorowanej wody nie widziałem chyba jeszcze w żadnym tytule (piana!). Do tego polski dystrybutor kusi graczy stosunkowo niską ceną: 30 złotych za tak rozbudowany produkt to wcale niezła oferta.

Duża możliwość przybliżenia kamery pozwala na podglądanie baraszkujących marynarzy.

Bezlitośni Rosjanie

Gra swoją premierę w Rosji miała już jakiś czas temu, jednak rodzimy rynek Akella potraktowała nieco jako pole do betatestów. Ponoć pierwotna wersja zawierała znacznie więcej błędów niż europejskie wydanie – również niepozbawione wielu wad (patrz: recenzja). Z tego powodu jeden z większych rosyjskich serwisów ocenił Age of Pirates na... 3/10. Ostro.

Ja na miejscu piratów od razu bym się jej poddał...

Age of Pirates: Opowieści z Karaibów

Producent: Akella
Dystrybutor PL: Cenega

http://www.akella.com/en/games/ageofpirates/

cena 29,90

Multiplayer: tak

Wymagania: procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

\+ wiele do zrobienia • złożoność zabawy • grafika

– brak odpowiedniego wprowadzenia • sterowanie na lądzie • pojedynki są mało fascynujące • w Sid Meier's Pirates gra się przyjemniej

Gra duża i piękna, ale źle zbalansowana. Początkowo wymaga od gracza zbyt wiele. Ilu będzie chciało przebrnąć dalej?

GRYWALNOŚĆ
GRAFIKA
DŹWIĘK

OCENA 3+

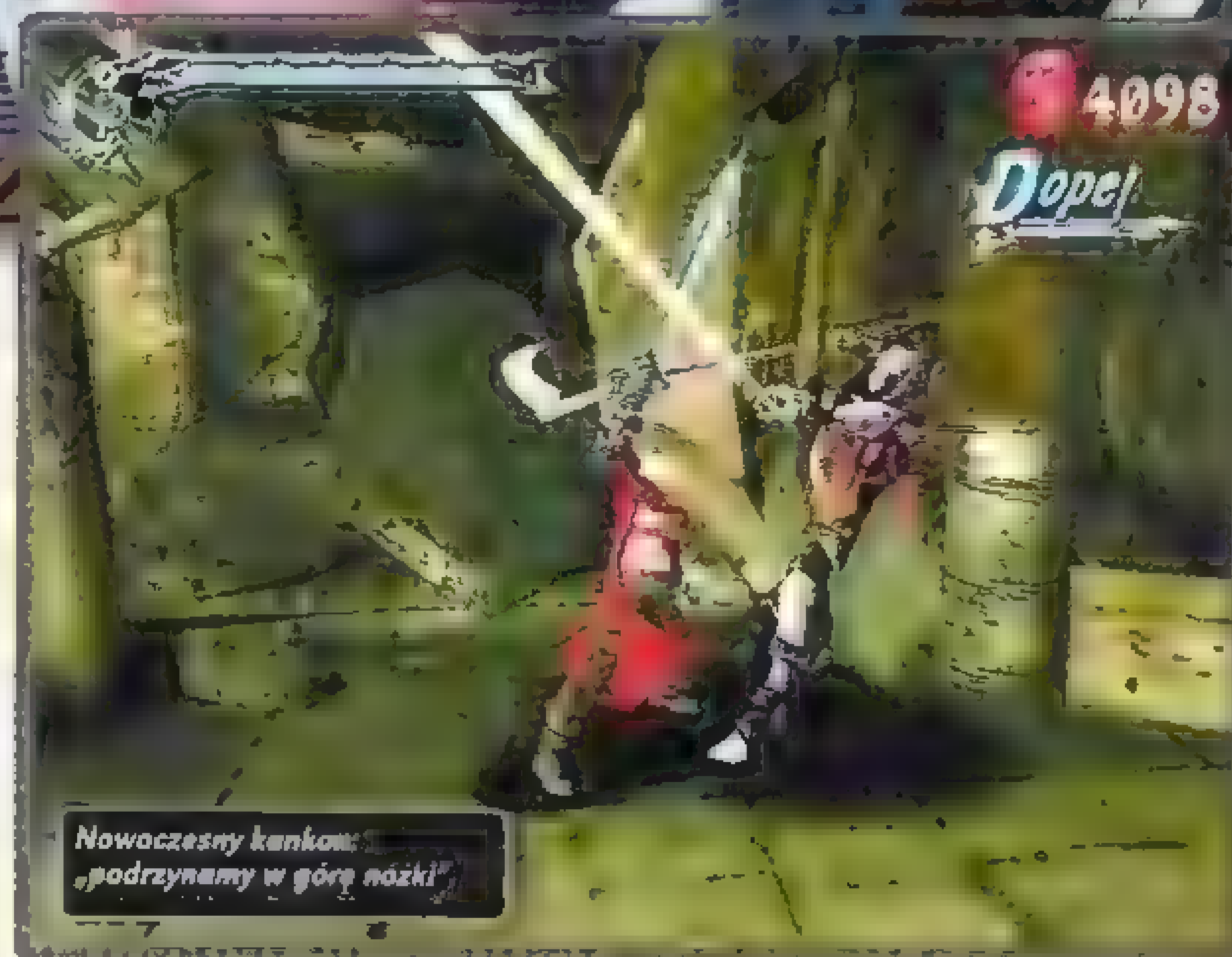
Autor: Teutates

Zatańczymy?

Spojrzał na niego [redacted] superarogancko i powiedział: „Twoja siostra to zimna suka”.

Devil May Cry 3 Dante's Awakening Special Edition

Devil May Cry 3 to jedna z najlepszych gier wydanych na PlayStation 2 – teraz trafia wreszcie na PC. Wbrew tytułowi to nie powód do płaczu!



Nowoczesny kankan: [redacted] „podrzynamy w górę nóżki”.

Mimo że Devil May Cry 3: Dante's Awakening pojawił się na PS2 niemal półtora roku temu, nie stracił nic ze swojego uroku. Gracze konsolowi (np. nasz Rednacz) do dziś szlifują statystki i pakują bohatera, niemal miażdżąc przy tym pady w rękach. W tej grze nie ma czasu na myślenie. **Trzeba błyskawicznie wklepywać dziesiątki kombosów, młócić wszystko, co wlezie na ekran, a jedyną nagrodą za takie poświęcenie jest dzika satysfakcja z dokonanego mordu!** Esencją DMC 3 jest zajedwabna grywalność, której Książę Persji może tylko pozazdrościć.

Jako że konsolowcy mieli już swoje pięć minut, teraz przyszła pora na posiadaczy blaszaków. **Ludzie Capcomu wraz z Ubisoftem uzgodnili, że wynagrodzą PeCetowcom stracony czas i wspólnie przygotowali edycję specjalną gry.** W dużym uogólnieniu na blaszakach pojawił się dodatkowo nowy przeciwnik, Jester, nowe style walki oraz grywalna postać Vergila – złego brata bliźniaka głównego bohatera, który nosi znamienne imię Dante. Historia DMC 3 może być trudna do załapania przez kogoś, kto nie grał we wcześniejsze, konsolowe części – seria Devil May Cry opowiada dość poplątaną historię z Dantem, Vergilem, ich ojcem Spardą i kilkoma innymi postaciami odgrywającymi w niej ważne role.

Właśnie dlatego fabuła DMC 3 może nie jest najsilniejszą stroną gry i choć potrafi zaskoczyć ciekawymi zwrotami akcji, to, nie oszukujmy się: **scenariusz jest tylko dodatkiem do jednego z najlepszych slasherów na PC!** To, co od samego początku rzuca na kolana, to animowane przerywniki. Niesamowity dynamizm akcji, genialne wręcz dopracowanie każdej akrobacji wykonywanej przez Dantego oraz multum niesamowitych pomysłów, których nie powstydziłby się żaden scenarzysta filmowy. Już podczas oglądania bodaj drugiego z nich zastanawiałem się, jak wypadnę w roli gościa, który wyrzuca w górę miecz, spokojnie zakłada czerwony płaszcz i błyskawicznie wybija się w powietrze, by na górze rozciąć kilka gardeł. **Prawie wszystkie cut-scenki są małymi dziełami sztuki**, świetnie zaprojektowanymi i genialnie zrealizowanymi, dodatkowo każdą z nich okraszono bullet-time'em dopełniającym dzieła totalnego zniszczenia.

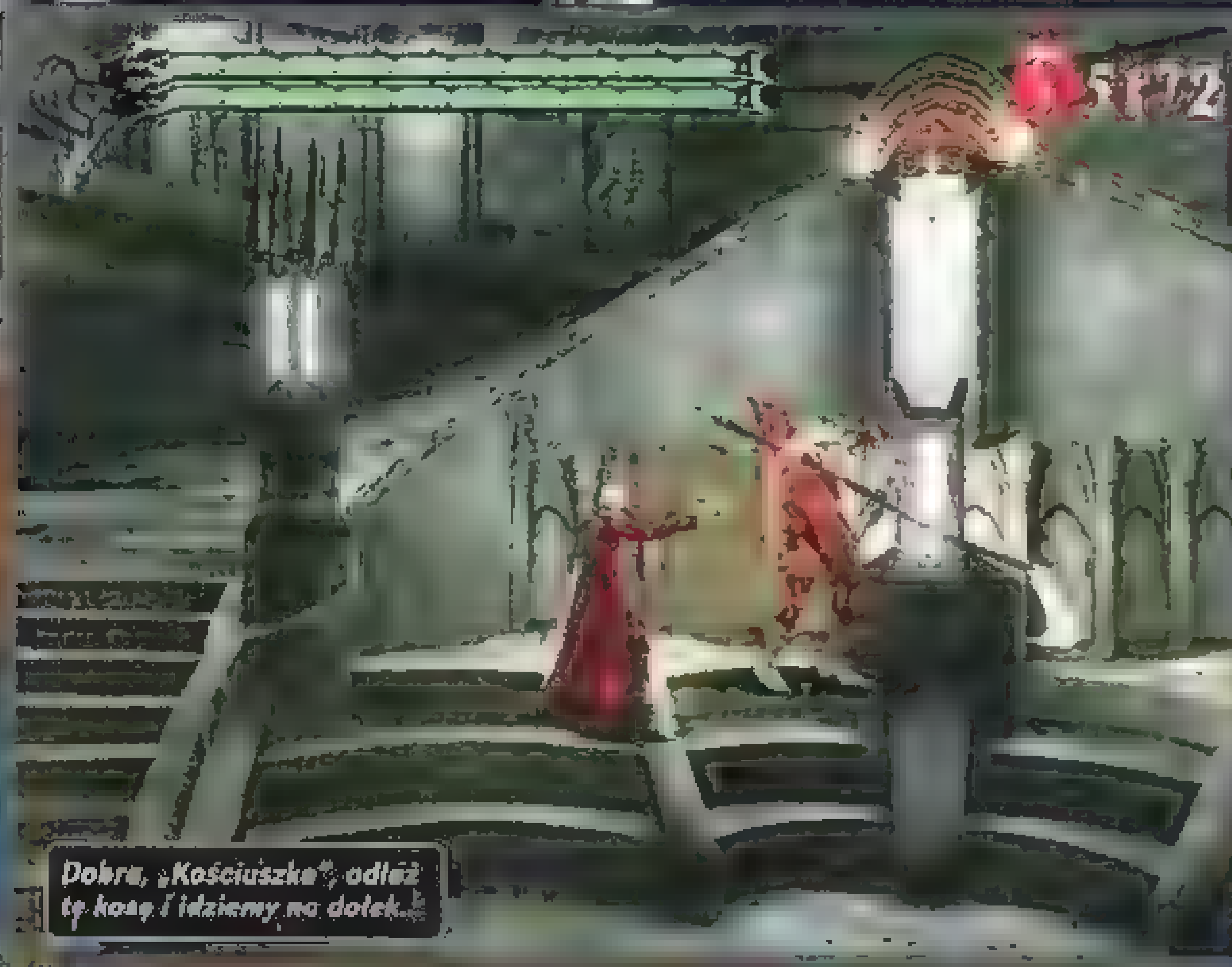
Szczęka z prędkością światła leci na podłogę, gdy po chwili się okazuje, że możesz powtórzyć dokładnie te same ruchy, które widziałeś przed momentem na filmiku. **Dante potrafi wysoko skoczyć, po czym odbić się od ściany i polecieć jeszcze wyżej. Jak trzeba, zrobi akrobatyczny unik, posieka na kawałki mieczem i dobijając, poczęstuje ofiarę dwoma kulkami z pistoletu. Wygląda to obłędnie.**

W czasie gry dostępne są po dwa rodzaje broni z dwóch kategorii: palna i biała, tak że w czasie jednego kombosa można wypalić z shotguna, przeciąć szyję mieczem, przywalić w czoło z nunczako, a na dokładkę przestrzelić uszy z dwóch pistoletów. **Możliwości ataku jest tak wiele, że chyba żadna z istniejących gier na PC nie jest się w stanie równać z DMC 3.**

Jeżeli tego ci mało, zanim zaczniesz walkę, możesz wybrać styl, w jakim posiekasz zastępy wroga. Wśród dostępnych są: Swordmaster, czyli walka głównie bronią białą, Gunslinger – wszystkim, co strzela prochem, Trickster, który pozwala błysko-

Edycja specjalna

Jak to w przypadku gier produkowanych w Japonii bywa, w DMC 3 jest masa ukrytych bonusów do odblokowania. Nieraz są to bronie, innym razem postacie i poziomy trudności. Po ukończeniu gry Dantem można zacząć ją na nowo, kierując Vergilem i poznając historię z jego perspektywy. Bonusem w wersji PC jest możliwość odblokowania opcji przyspieszającej grę o 20% oraz uruchamiającej dwa nowe tryby: Survival – czyli młócka na czas, oraz Movie dający dostęp do wszystkich filmików w grze. [redacted]



Dobra, „Kościuszko", odłóż tę kosę i idziemy na dołek...



Facet, zostaw tę bombkę!

Nie ma mowy o faulu

Mistrzostwo Dantego w akrobatycznym pokonywaniu przeciwników łatwiej pokazać, niż opisać. Takie akcje zdarzają się tu co kilka sekund...



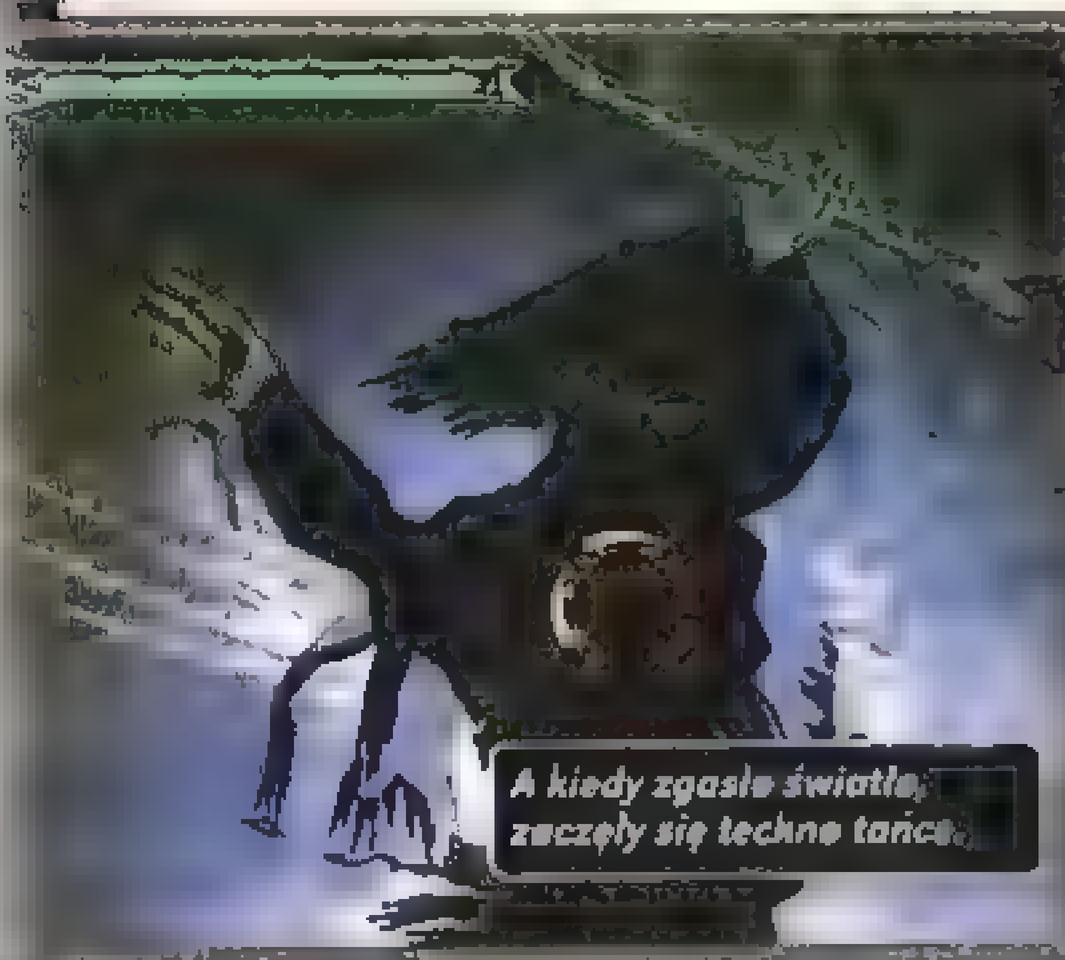
1 *Przeciwnik został przyparty do kraty. Dante robi wybłok...*



2 *...krzyżowym cięciem rozrywa gardę...*



3 *...po czym kończy efektownym wiatraczkiem i rozcina na strzępy obronę przeciwnika. Nie ma mowy o faulu.*



A kiedy zgasło światło, zaczęły się techno tańce...

wicznie odpowiedzieć w sposób dowolny na każdy atak, oraz Royal Guard, w którym Dante przede wszystkim skupia się na unikach. Dodatkowo do odblokowania jest jeszcze obrazowo nazwany Dark Slayer (mroczny rzeźnik). Raz wybrany styl można zmienić tylko między misjami lub w specjalnie oznaczonym miejscu (posąg z klepsydrą). Prócz jego zmiany można dokonać modyfikacji broni lub jej wymiany albo też nauczyć się nowego kombosa, który znacznie ułatwi grę. Wszystko to można nabyć za punkty zgromadzone w czasie gry.

Wyposażony w śmiercionośne bronie Dante stanie oko w oko z setkami piekielnych szmaciarzy, którzy za każdym razem będą atakować w grupie, czasami nie dając szans na skuteczną obronę. Dlatego już teraz odradzam grę na klawiaturze, która w tej grze w ogóle się nie sprawdza. **O wiele łatwiej wykręcać niemiłosierne kombosy na padzie, który do tego typu zadań jest stworzony.** Nawet jeżeli znajdzie się jakiś mistrz klawiatury, musi wiedzieć, że DMC 3 nie należy do gier prostych. Wręcz przeciwnie, na poziomie Normal potrafi doprowadzić do szału. I nie chodzi tu tylko o walki z bossami (w bajach z niektórymi musisz się naprawdę napocić, zanim znajdziesz ich słaby punkt), ale nawet z najsłabszymi demonami, które atakując w grupach, wymachują długimi kosami i dźgają uwijającego się jak w ukropie Dantego. Jest ciężko, ale nie ma rzeczy niemożliwych.

> Już dawno nie siedziałem przed ekranem z wywalonym na wierzch jęzorem tak jak przy DMC 3.

Konwersja Devil May Cry 3 na PC zbyt pięknie – niestety – nie wygląda. Brakuje jej dynamicznych efektów świetlnych, mgiełek, dymków i pewnie kilku innych efektów, bez których niektórzy obejść się nie potrafią. **Ważne jest jednak to, że niezależnie od rozdzielczości DMC 3 chodzi zaskakująco płynnie i się nie zacina, gdy na planszy skacze kilka postaci naraz.** Uwagę warto zwrócić również na animacje, które są niesamowicie realistyczne. I nie dotyczy to tylko Dantego, ale wszystkich, którzy pojawiają się w grze. Na upartego można by się nieco przyczepić do pracy kamery, bo ta nieco przeszkadza, szczególnie w momentach, gdy trzeba gdzieś wejść lub dokądś przeskoczyć. Jednak w czasie walki pracuje perfekcyjnie.

Dźwięki muszą się podobać także dlatego, że w grze zaimplementowano Dolby Digital i Dolby Pro Logic II. Jeżeli masz porządny system audio, usłyszysz naprawdę doskonale przygotowane przestrzenne efekty dźwiękowe. Niestety (oczywiście zawsze będzie to kwestią gustu) muzyka pozostawia wiele do życzenia, tym bardziej że w czasie walk powtarza się, a przez to i męczy. Fakt, dynamiczne, metalowe dźwięki przypominające kawałki Rob Zombie pasują jak żadne inne nuty do klimatu i wyczynów Dantego, ale jest ich trochę za mało.

DMC 3 po polsku!

Nad Devil May Cry 3: Dante's Awakening Special Edition już pracują tłumacze szykując nam kinową – czyli z napisami – polską wersję językową. Gra trafi do sklepów we wrześniu.

Do Devil May Cry 3 podchodziłem z dystansem, bo konwersja nigdy nie będzie tak dobra jak oryginał. Spierać się jednak nie będę z nikim na temat tego, czy w tym przypadku można ją było zrobić lepiej. **Bo przecież względem oryginału dostaliśmy grę przede wszystkim bardziej rozbudowaną, przez co i lepszą, dającą więcej możliwości i kilka ciekawych rozwiązań.** Malkontenci będą jak zawsze narzekać na niemożność gry na klawiaturze czy na zbyt brzydką grafikę (phi, jakby to miało wpływ na grywalność w przypadku tej gry!). Jednak cokolwiek będą gadać ludziska, faktem jest, że takiej gry na PC jeszcze nie było! Tytuł jest w 100% grywalny, nie nudzi pod żadnym względem, sprawia, że można się zapocić, siedząc przed ekranem. Do tego miażdży mocą, jaką emanuje Dante w swoich kombosach. Już dawno nie siedziałem przed ekranem z wywalonym na wierzch jęzorem i nie młóciłem tak długo, że nadgarstki aż mi sztywniały. **Najpierw z bólu płakałem ja, potem sam Diabeł.** C

Autor: Hedo

Devil May Cry 3

Producent: Capcom
Dystrybutor PL: Cenega

http://www.capcom.com/dmc3/

cena 99,99

Multiplayer: nie

Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 128 MB

+ niesamowite kombosy • genialnie zaaranżowane filmiki • mnóstwo broni • zróżnicowane style walki • humor Dantego

– w zasadzie niezbędny pad • czasami praca kamery

Gra momentami genialna. Dawno już nie było tak świetnej konwersji konsolówki na PC!

GRYWALNOŚĆ
GRAFIKA
DŹWIĘK

OCENA 5+



OutRun 2006 Coast 2 Coast

Dobre wieści dla fanów jazdy na „zimny łokieć", długonogich blondynek i bolidów Ferrari – OutRun, klasyczna ścigałka z automatów, powraca w nowej oprawie graficznej!

Oryginalny OutRun był jedną z najbardziej popularnych ścigałek dawnych, ośmiobitowych czasów – ci gracze, którzy dziś mogą sobie na to pozwolić, by samemu płacić abonament w World of Warcraft (czytaj – nie są już młodzikami), lata temu wydawali podkradane mamie drobniaki na jazdę odkrytym kabrioletem Ferrari po amerykanskich autostradach. **OutRun wyróżniał się spośród innych, podobnych gier dużą grywalnością i wakacyjnym „stajlem"** – większość etapów skąpana była w słońcu, a kierowcy zawsze towarzyszyła piękna nastolatka, kwitująca radosnymi okrzykami jego poczynania. Ech, kręci się w oku łezka...

Do tych pięknych chwil można teraz powrócić dzięki OutRun 2006: Coast 2 Coast. To PC-towa (równocześnie pojawiła się także na PS2 i PSP) wersja gry OutRun 2, która dwa lata temu została wydana jako exclusive na Xboxa. Różnica między tymi dwoma edycjami jest niewielka, sprowadza się właściwie tylko do trybów rozgrywki i dostępnych tras, sam będziesz mógł zresztą to sprawdzić, bo **konsolowy OutRun 2 pojawia się w Coast 2 Coast po prostu jako jeden z trybów.**

> Klasyczny przykład na rozgrywkę typu „łatwo pojąć, trudno zostać mistrzem".

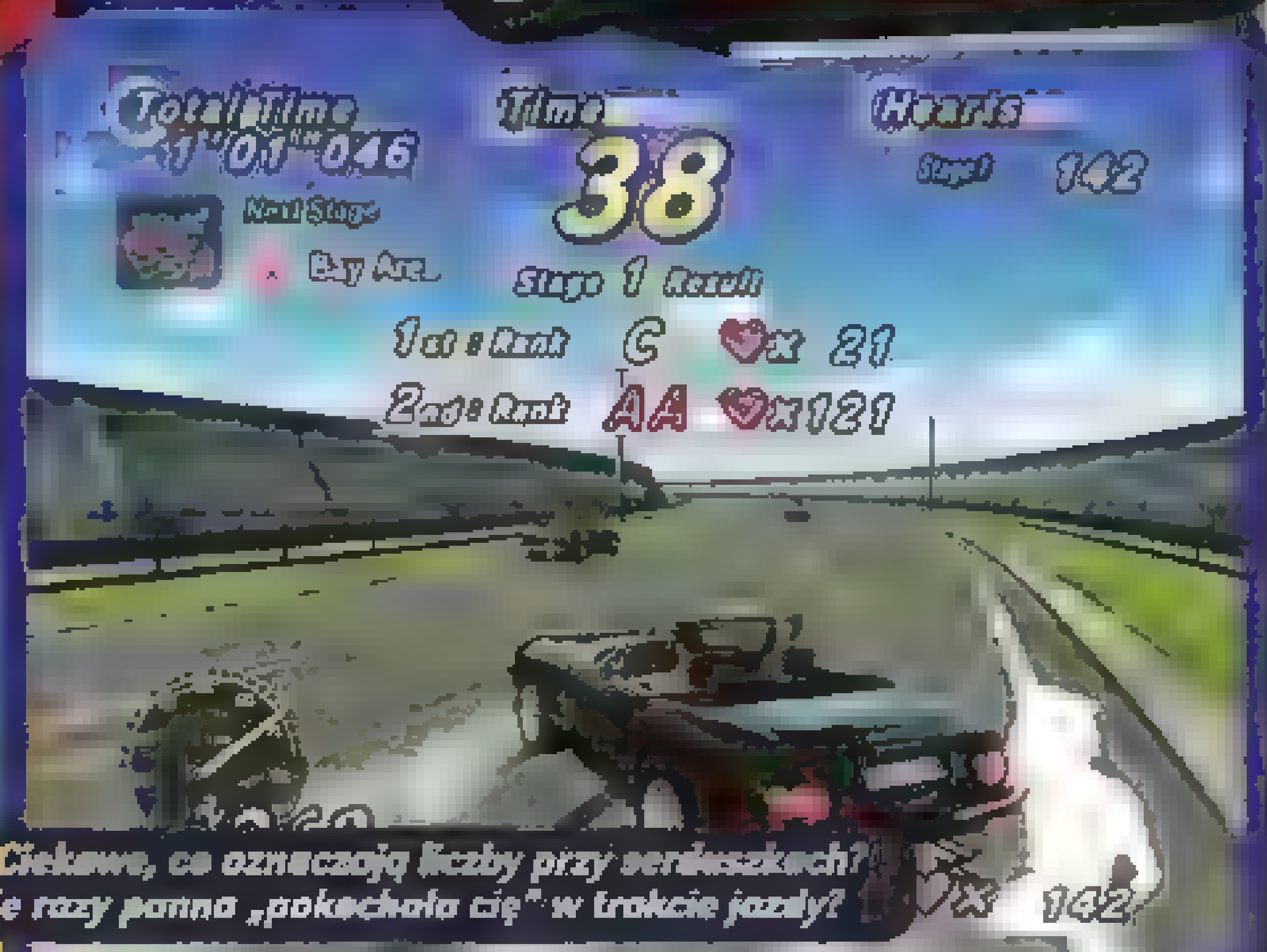
Model jazdy jest dość prosty – co jednak nie znaczy, że sama gra nie należy do trudnych. To klasyczny przykład na rozgrywkę należącą do kategorii „łatwo pojąć, trudno zostać mistrzem". **Sterowanie bolidem ogranicza się tylko do gazu, hamulca i klawiszy kierunkowych** – nie ma tu żadnego nitro czy nawet ręcznego, a jedyna dodatkowa opcja to możliwość zatrąbienia klaksonem (oczywiście niemal bezużyteczna, bo i tak nikt z drogi nie zjeżdża).

To taka gra, gdzie ślizgiem jedzisz częściej niż normalnie.

Trzeba też chwili, by przyzwyczaić się do sposobu, w jaki zachowują się w trakcie wyścigu fury. Jazda w OutRun 2006 polega na ciągłych ślizgach – **w trakcie driftu bolidy Ferrari nie dość, że nie zwalniają, to jeszcze... potrafią przyspieszyć.** Wyścigi wyglądają więc tak, że na długich prostych rozpędzasz się do maksimum, a wchodząc w sekwencję skrętów, starasz się zachować tę prędkość, przerzucając w ślizgu „dupsko" auta w jedną lub drugą stronę. Realizmu nie ma w tym za grosz, ale jak na arcade'ową ścigałkę taki model jazdy sprawdza się znakomicie...

Prosty model jazdy OutRun 2006 równoważy duża liczba rodzajów rozgrywki. Menu ma tyle poziomów, że można się w nich zgubić... Główny tryb gry to Coast 2 Coast – tutaj wykonujesz zadania zlecane albo przez mechanika, albo dziewczynę, premiowane punktami-milami. Kiedy na trasę wyścigu wysyła cię utytłany olejem brodacz, zadania są standardowe – wygrać wyścig, wykonać jak najdłuższy drift. **Kiedy zleceniodawcą jest dziewczyna, zdarzają się misje bardziej wymyślne – np. odbijanie przed autem wielkiej plażowej piłki** albo łapanie duszków unoszących się nad asfaltem. Za zdobyte w tych zadaniach mile możesz kupować nowe auta (łącznie 13 wózków Ferrari w różnych wersjach), nowe trasy, utwory muzyczne itd.

Pozostałe tryby pozwalają pobawić się oryginalnym OutRunem 2, pościgać na czas, wziąć udział w wyścigach, w których warunki zwycięstwa określone są na różne sposoby. **Najciekawszy tryb to Heart Attack – walczysz w nim o uznanie pasażerki, spełniając jej zachcianki** pojawiające się znienacka w trakcie wyścigu. Te kaprysy to np. uderzanie w inne auto lub... bezkolizyjna jazda (kobiety są zmienne...). Są też tryby do gry po sieci i we dwójkę na jednym kompie.



Ciekawe, co oznaczają liczby przy serduszkach? Ile razy panna „pokochała cię" w trakcie jazdy?



Żółte ferrari i gigantyczna plażowa piłka na drodze? Chyba nie powinienem siadać za kółkiem...

OutRun 2006 wygląda porządnie, na solidnym poziomie wykonano także efekty dźwiękowe i muzykę (w tym kilka tematów zapożyczonych z oryginału z 1986 roku). Taka jak oprawa jest też sama gra – choć mimo wszystko za bardzo oldskulowa i w sumie zbyt prosta, by na dłużej zapaść w pamięci. Jeździ się jednak na tyle przyjemnie, że czas przy niej spędzony nie jest stracony. „Czwórka" trochę na wyrost, ale gra, w której można pruć przed siebie w kabriolecie (!!!) Ferrari (!!!) nie może dostać niższej oceny, prawda?

OutRun 2006: Coast 2 Coast

Producent: SEGA
Dystrybutor PL: CD Projekt
http://www.outrun2006.com/

cena 99,90 | Multiplayer: tak

Wymagania: procesor 1,3 GHz, 256 MB RAM, grafika 128 MB

+ zręcznościowy model jazdy • kabriolet Ferrari • blondynka u boku

– często zdarzają się przegrane na ostatnim zakręcie

Powrót do przeszłości z prędkością 300 km/h. TOCA 3 nie jest zagrożone, ale wśród zręcznościowych racerów OutRun 2006 rządzi.

GRYWALNOŚĆ | GRAFIKA | DŹWIĘK

Ocena: 4

Autor: Foch77

OUTPOST KALOKI

Dyskoteka na planecie Clubbox co weekend przyciąga tłumy kosmitów. Nad ranem nikt już nie jest sobie Obcy.

Niech ludzie mówią, co chcą – ja i tak wiem, że czasem fajnie żyć w Polsce. Choćby dlatego, że za granicą za Outpost Kaloki musiałbyś zapłacić dwa razy więcej kasy.

Trzecie oko patrzy!

A dzień po dyskotece nie-Obcy mają wyjątkową chęć na obcowanie z przyrodą. I lemoniada dobrze schodzi...

Od razu uprzedzam, że nie jest to kolejna superprodukcja wielkiego studia, w którą władowano miliony dolarów. Przeciwnie – **Kaloki to gra mała, lekka i radosna, pozbawiona nadęcia wielkich tytułów dystrybuowanych przez gigantów.** Ma jednak to, czego często brakuje nawet produkcjom Electronic Arts: spory ładunek grywalności i umiejętność przykucia do ekranu komputera nawet całych rodzin (włącznie z babcią).

Zasady są bardzo proste: dostajesz pod swoje władanie małą planetę, a twoim głównym celem jest zrobienie z niej bardzo dobrze zarabiającego przedsiębiorstwa. W tym celu przyczepiasz do niej moduły. Każda lokacja ma określoną liczbę „portów", na których możesz coś wybudować. Zanim jednak zaczniesz, zastanów się najpierw, w jakim trybie chcesz grać. Do wyboru masz kampanię i misje pojedyncze, przy czym uprzedzam – choć reguły są banalne, nigdzie nie będzie łatwo.

Ma to, czego często brakuje wielkim produkcjom: spory ładunek grywalności.

Warto oczywiście zacząć od kampanii, gdyż jej początkowe misje służą jako samouczek, w którym poznajesz niezwykle intuicyjny interfejs gry. Poza tym **historia jest dość zabawna, co jakiś czas pewnie zdarzy ci się uśmiechnąć, gdy spojrzysz na kosmitów odwiedzających twoją stację lub posłuchasz zleceniodawców.** Nie jest to humor, przy którym byś zrywał boki ze śmiechu, ale jako sympatyczna zabawa dla każdego nada się w sam raz.

Moduły pogrupowane są na kilka rodzajów. Najważniejsze, bez których nic na planecie nie będzie działało, to te, które wytwarzają energię – są to mniejsze lub większe wiatraki bądź generatory. Gdy tworzą wystarczającą ilość prądu, możesz zbudować strukturę, która będzie na siebie zarabiać (albo i nie... różnie bywa). Przez cały czas **w prawym górnym rogu obserwujesz, na co aktualnie jest zapotrzebowanie: czy na badania naukowe, lemoniadę (Obcy ją uwielbiają, serio!), czy ogród kwiatowy.** Budując kolejne konstrukcje, odblokowujesz możliwość tworzenia bardziej zaawansowanych itd.

W kampanii twoim największym przeciwnikiem jest czas. Na ukończenie każdej misji masz go określoną ilość, co stanowi największą przeszkodę. Oczywiście samo wybudowanie czegokolwiek nie sprawia, że możesz o tym zapomnieć. Po pierwsze, wszystko po jakimś czasie się niszczy, dlatego niezbędne będzie również zatrudnienie mechaników. Po drugie, za każdy moduł trzeba stale płacić. Jeśli więc jakieś miejsce na siebie nie zarabia, najlepiej z tego zrezygnować i kupić coś, na co jest większe zapotrzebowanie. Na dalszych etapach dochodzą jeszcze kolejne problemy, np. burza meteorytów.

W Outpost Kaloki aktywnie grasz momentami, przez resztę czasu raczej obserwujesz postępy i efekty własnych działań – najczęściej korzystając przy tym z niezwykle użytecznej opcji kompresji czasu. Patrzysz tylko na stan gotówki i to, czy jakiś moduł nie zaczyna dymić (w takiej sytuacji trzeba szybko wysłać do niego ekipę naprawczą). Zabawa polega na tym, że albo cieszysz się z osiągów, albo zachodzisz w głowę, czemu teoretycznie idealnie wyposażona planeta wciąż traci pieniądze. A łatwo nie jest – już szósta misja kampanii może nastręczyć masę kłopotów, ale od czego rodzinne konsultacje?

Gra ma dwa minusy. Pierwszym jest zupełnie niedzisiejsza grafika. Bliżej jej freeware'om niż pełnoprawnej, dużej produkcji (którą Kaloki notabene nie jest). Drugi zaś to powtarzalność. **Niby wybór modułów jest spory, wciąż odkrywane są nowe, ale cała ta mechanika potrafi się po dłuższym czasie znudzić.** Dlatego też Outpost Kaloki polecam przede wszystkim jako przerywnik – raz na jakiś czas można przejść sobie jeden etap, ale grać przez kilka godzin non stop raczej nie radzę.

Fioletowe chmury nad planetą? Będzie deszcz!

Outpost Kaloki

Producent: NinjaBee
Dystrybutor PL: Soft Planet
http://www.ninjabee.com/
Multiplayer: nie
cena 29,90

Wymagania: procesor 400 MHz, 128 MB RAM, grafika 8 MB

+ lekka, łatwa i przyjemna • zabawa dla całej rodziny
– po jakimś czasie nużąca • dźwięk po dłuższej grze bardzo irytuje

Tę grę najlepiej charakteryzuje jedno słowo: fajna. Żadne z niej rewelacje, ale pyka się z dużą przyjemnością. I o to chodzi!

GRYWALNOŚĆ
GRAFIKA
DŹWIĘK
OCENA 3+

Autor: Che Collada

Wings of Honour: Battles of the Red Baron

Jeśli masz chorobę morską, nie wpatruj się za długo w tego!

Ciągły znak dymny oznaczać może tylko jedno: kiełbaski już się zwęgliły!

Aż by się człowiek chciał popluskać. Nie mylić z wodowaniem.

Widziałeś Combat Wings? Taką przyjemną drugowojenną strzelankę? Jeśli tak – widziałeś też Battles of the Red Baron.

Teoretycznie gra została przeniesiona wiele lat wstecz, do czasów pierwszej wojny, ale nie ma co ukrywać: **to zaledwie pakiet dodatkowych misji do wcześniejszej gry City Interactive.** Bitwy Manfreda von Richthofena (zwanego Czerwonym Baronem – asa asów, który zestrzelił 80 samolotów alianckich, zanim sam zginął) to tylko przykrywka, by wyciągnąć z graczy kolejny szmal.

Sens wydawania nawet 10 złotych jest niewielki, jeśli masz już Combat Wings.

Na szczęście jej cena jest na tyle niska, że nie uszczupli zbytnio portfela polskiego gracza. Przy czym tak naprawdę sens wydawania nawet 10 złotych jest niewielki, jeśli masz już Combat Wings. **Wszystko tu – począwszy od modelu lotu po cele misji – jest dokładnie takie samo jak w tamtej grze.**

Misje dzielą się na dwa rodzaje: albo lecisz samolotem, albo zasiadasz za sterami działa. Jedyną ciekawą nowością jest dodanie drugiej kampanii – tym razem możesz przejąć również stery niemieckich dwupłatowców.

Sterowanie również się nie zmieniło w stosunku do Combat Wings. Wciąż do przejścia gry wystarczą klawisze WSAD, mysz-ka, choć można również dawać polecenia skrzydłowym – co niekoniecznie jest potrzebne, bo i tak są oni tutaj raczej ozdobnikiem. **Ta wojna ma tylko jednego bohatera, który musi ją wygrać. I jesteś nim oczywiście ty.**

Graficznie Wings of Honour błyszczy – w przenośni i dosłownie. **Wybuchy, dym, wygląd terenu nie pozostawiają wiele do życzenia.** Co więcej, nie trzeba mieć świetnego kompa, żeby się cieszyć grą. Jeśli lubisz takie strzelanki i nie masz CW, kupuj – to będzie bardzo dobrze wydane 10 złotych. Zwłaszcza gdy masz kogoś do grania w sieci.

Wings of Honour: Battles of the Red Baron

Producent: City Interactive
Dystrybutor PL: City Interactive
http://www.city-interactive.com/

cena 9,99
Multiplayer: tak

Wymagania: procesor 800 MHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

\+ spora zabawy za niewielką kasę • ładna oprawa • możliwość gry w sieci

– to jednak odgrzewany kotlet • momentami dłużyzny

To samo, co Combat Wings, ale większe. Dwie kampanie, kilka godzin dobrej zabawy – czego chcieć więcej za 10 złotych?

GRYWALNOŚĆ
GRAFIKA
DŹWIĘK

OCENA 4

Autor: Teutates

Zastrzel Hitlera!

Battle of Europe

Bitwa o Europę z pozoru należy do tego samego gatunku, co Wings of Honour. Rozgrywka jest jednak diametralnie różna.

Akrobacje wyglądają fajnie, są przyjemne – ale z realizmem nie mają wiele wspólnego.

Model samolotu może jest i przyzwoity, ale już teren to tragedia.

Choć oba tytuły są zręcznościówkami, **Battle of Europe wyróżnia się nieco poważniejszym podejściem do tematu.** Przede wszystkim sterowanie. Zapomnij o wymachiwaniu myszką i kierowaniu postacią prawie jak w FPS-ie. Tym razem najbardziej sensownym sprzętem byłby jednak dobry joystick. Choć i klawiatura od biedy sprawdzi się nie najgorzej.

Bez wątpienia produkcja Maus Software jest nieco **trudniejsza i mimo wszystko mniej zręcznościowa niż Wings of Honour.** Tutaj pojedynki powietrzne rzeczywiście momentami przypominają prawdziwą walkę, nie zaś masowe odstrzeliwanie setek wrogów niczym w celowniczku.

O ile satysfakcja z zestrzelenia wroga jest większa niż w Wings of Honour, cała gra wydaje się nieco mniej przyjemna.

W tym przypadku wrogowie są tylko po jednej stronie: strzelasz do lotników III Rzeszy, biorąc udział w 16 misjach (10 podstawowych i 6 bonusowych) – zwykle polegają one na obronie lub odstrzeleniu kogoś, eskorcie itp. Nie są to prawdziwe batalie znane z podręczników do historii, ale dla grywalności nie ma to raczej żadnego znaczenia.

O ile satysfakcja z zestrzelenia wroga jest większa niż w produkcji City Interactive, cała gra wydaje się nieco mniej przyjemna. Wszystko przez to, że **chciano zrobić tytuł dla wszystkich, bardzo upraszczając symulator lub – jak kto woli – utrudniając zręcznościówkę.** W sumie wyszedł twór, który nada się jako trening przed czymś poważniejszym, zupełne odstraszający powietrzne antytalencia.

Oprawa graficzna jest nieco niedzisiejsza. Samoloty wyglądają jeszcze całkiem przyzwoicie, a e już otoczenie, wybuchy i różnej maści efekty są jakby sprzed trzech lat. Szkoda też, że gra nie oferuje trybu multi – i głównie przez to nie mogę jej z czystym sumieniem polecić.

Battle of Europe

Producent: Maus Software
Dystrybutor PL: Nicolas Games
http://www.maus-soft.com/index.php?p=/games/be/

cena 29,99
Multiplayer: nie

Wymagania: procesor 1,3 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB

\+ można poczuć klimat walki powietrznej • dostarcza kilku godzin dobrej zabawy

– brak multi • ni symulator, ni zręcznościówka • grafika

Zręcznościowy symulator samolotów z drugiej wojny światowej. Dużo by zyskał, gdyby oferował rozgrywkę po sieci.

GRYWALNOŚĆ
GRAFIKA
DŹWIĘK

OCENA 3

Autor: Teutates

Przed chwilą był taki wygadany...

Co oznacza ta czerwona lampka? Gdzie ja zostawiłem instrukcję?!

DarkStar One

Daleko w przyszłości, w odległej galaktyce żył koleś, któremu powiedzieli, że ludzie pochodzą z Ziemi. Ale on miał ważniejsze rzeczy na głowie.

Chciałem zacząć tak: „nie czytaj nawet tej recenzji, leć do sklepu i kupuj DarkStar One". Nie zrobię tego jednak z dwóch powodów. Po pierwsze, **czytać o tak znakomitej grze to sama przyjemność**, a po drugie: nie znajdziesz jej jeszcze w polskich sklepach (bez obaw, będzie już niedługo). Bez dłuższych wstępów wznieśmy się więc do gwiazd.

DarkStar One to **połączenie symulatora statku kosmicznego ze strzelanką, ale w grze pojawiają się również elementy (drobne, ale zawsze) RPG.** Wcielasz się w niej w Kayrona, młodego pilota międzygwiezdnej korporacji. Ojciec bohatera – słynny oblatywacz – kilka lat wcześniej zginął w tajemniczych okolicznościach. Po zakończeniu kursu pilotażu Kayron dostaje własny statek – prototypowy DarkStar One, dzieło jego ojca – i... wpada na trop, który może doprowadzić go, do zabójców Kayrona seniora.

Po rozegraniu kilku prostych misji treningowych (nie można ich pominąć) poznajesz zasady sterowania Ciemną Gwiazdą Jeden. Początkowo kiedy patrzysz na klawiszologię, możesz się przerazić liczbą przycisków, które trzeba spamiętać dla sprawnej obsługi pojazdu. To zresztą cecha charakterystyczna dla tego typu gier, jednak bez obaw – **sterowanie w DarkStar One zostało bardzo dobrze przygotowane.** Wbrew początkowym wątpliwościom, wcale nie potrzebowałem trzech rąk do jego obsługi.

Po zakończeniu treningu otrzymujesz wskazówkę, gdzie szukać mordercy – i wyruszasz w swoją pierwszą podróż międzygwiezdną. Ale jak wygląda samo podróżowanie? Na mapie nawigacyjnej kosmosu masz zapisane wszystkie układy planetarne dostępne w danym momencie, widzisz także zasięg jednorazowego skoku wykonywanego za pomocą hipernapędu. Tam też wybierasz koordynaty skoków.

Jeden rzut oka na mapę nawigacyjną wystarczy, aby się przekonać, że **fragment wszechświata przygotowany przez ludzi z Ascaron jest naprawdę ogromny**, a jego przemierzanie może zająć całe tygodnie! I tutaj objawia się prawda o skokach pomiędzy planetami i ich ograniczonym zasięgu. Twórcy w bardzo sprytny sposób „ukryli" wczytywanie kolejnych lokacji – zamiast pustego ekranu z napisem 'loading' obserwujesz szczegółowe informacje o miejscu, do którego zmierzasz, a także animację podróży przez podprzestrzenny tunel.

Sama rozgrywka ma miejsce w bezpośredniej okolicy planet, pasów asteroidów oraz stacji kosmicznych, które to przemierzasz już samodzielnie, sterując okrętem. **Każdy układ planetarny żyje własnym życiem**, pełny jest statków handlowych i wojskowych, w kopalniach na asteroidach trwa wydobycie, czasami zdarzają się ataki piratów itp.

Na stacji handlowej (jest taka w pobliżu każdej planety) możesz kupować lepszą broń i wyposażenie okrętu, w tym bajery, takie jak roboty naprawcze, maszyny zakłócające policyjne skanery czy automatyczny pilot. **Tytułowy DarkStar One jest okrętem wyjątkowym, ponieważ „zdobywa doświadczenie"** – to slogan twórców, a tak naprawdę chodzi o ulepszenia kadłuba, osłon oraz dodatkowe miejsca na sprzęt i broń, jaką udostępniają artefakty (patrz: ramka).

Poszukiwanie mordercy ojca to główny wątek fabularny gry – aby go jednak zaliczyć, należy wypełnić liczne misje poboczne.

Korzystając z terminalu na stacjach kosmicznych, możesz przeglądać dostępne zlecenia. Za ich wypełnienie otrzymujesz pieniądze potrzebne do zakupu lepszego sprzętu, np. silników czy broni.

Misje poboczne można podzielić na kilka rodzajów. W handlowych musisz przetransportować ładunek między układami, dogonić statek, który coś zgubił, zaopatrzyć stację badawczą czy rebeliantów w broń. **Kosmos w DarkStar One nie jest miejscem bezpiecznym, stąd dostaniesz także misje, w których zwalczasz piratów** lub – jako łowca nagród – odnajdujesz zbuntowanego pracownika korporacji handlowej, który ukradł ładunek. Zdarzają się nawet misje szpiegowskie, w których musisz podlecieć do stacji i podsłuchać tajną naradę, ale i tak moimi ulubionym zleceniem było... robienie zdjęć do kalendarza.

Od rodzaju misji, jakie wykonujesz, zależy twoja reputacja. Wskaźnik ten można sprawdzić podczas postoju na stacji kosmicznej. Jeśli np. wykonujesz wiele misji z morderstwami, zaczniesz być postrzegany przez innych jako zabójca, ale możesz też zostać łowcą nagród, zwykłym kupcem czy też

Quiz

Tytułowy statek DarkStar One przypomina modele okrętów z RTS-a kosmicznego znanego z ogromnych statków-matek i niewielkich, pozostawiających za sobą charakterystyczne smużki światła myśliwców. Wiesz o jaką grę chodzi?

„Posiadanie gier komputerowych na stacji surowo zabronione" – komunikat słyszany w grze!

Ale mi śmignęli Ci kosmiczni piraci!

łączyć te profesje. Od reputacji zależy to, czy np. jako bogatego kupca będą cię ciągle napadać piraci, a jako zabijakę – ścigać policja.

Podczas wykonywania zadań nie zawsze postępujesz zgodnie z prawem i musisz się liczyć z faktem, że w końcu to ciebie zaczną ścigać łowcy nagród. **Każdy układ planetarny ma odrębny ustrój i rządzi się własnymi prawami.** W niektórych funkcjonuje nawet galaktyczna policja, która sprawdza, czy nie przewozisz zakazanych towarów. Gdy złamiesz prawo, na górze ekranu pojawiają się gwiazdki symbolizujące twój przestępczy status. **Podobnie jak w GTA – jeśli nie przestaniesz łamać prawa, dostaniesz kolejne**, a już trzy (z pięciu) oznaczają galaktyczną policję oraz łowców nagród na karku (najczęściej w takiej liczbie, że nie jesteś ich w stanie pokonać). Jeśli uda ci się zbiec, musisz unikać planet należących do danej frakcji i ukrywać się w niebezpiecznych rejonach, w których z kolei grasują piraci.

Warto wrócić do policji i wskazać pewne wpadki twórców. Jeśli złamiesz prawo, jego stróże od razu cię ścigają, jednak gdy to ciebie zaatakują piraci, wtedy policja... w ogóle nie reaguje i ilu złoczyńców by nie było, jesteś pozostawiony sam sobie. **Nie pomaga nawet system komunikacji pomiędzy okrętami, bo i tego nie dopracowano.** W większości przypadków po nawiązaniu połączenia jedyną opcją rozmowy jest „Over and out". Wyjątkiem są tylko prośby o pozwolenie na lądowanie na stacji oraz niektóre misje głównej fabuły. Komunikatora możesz także używać w czasie walk, wysyłając przeciwnikom złośliwe komentarze, ale wędrują one dosłownie w próżnię i nie mają żadnego wpływu na przebieg potyczek.

Kosmos jest kolorowy, nieźle pomyślany i efektowny, a grafika nie stawia wygórowanych wymagań sprzętowych.

Grafika w DarkStar One stoi na wysokim poziomie, w dodatku gra nie ma zbyt wygórowanych wymagań sprzętowych. **Kosmos stworzony przez Ascaron jest pełny kolorów oraz pomysłowych i bardzo efektownych obiektów.** Na dodatkową pochwałę zasługują myśliwce oraz znakomite filmy wprowadzające w szczegóły głównego wątku historii. Żadnych zastrzeżeń nie mogę mieć także do muzyki, która jest bardzo nastrojowa i odzwierciedla sytuację na ekranie – spokojna, ale nie usypiająca w czasie walk staje się dynamiczna i żywiołowa.

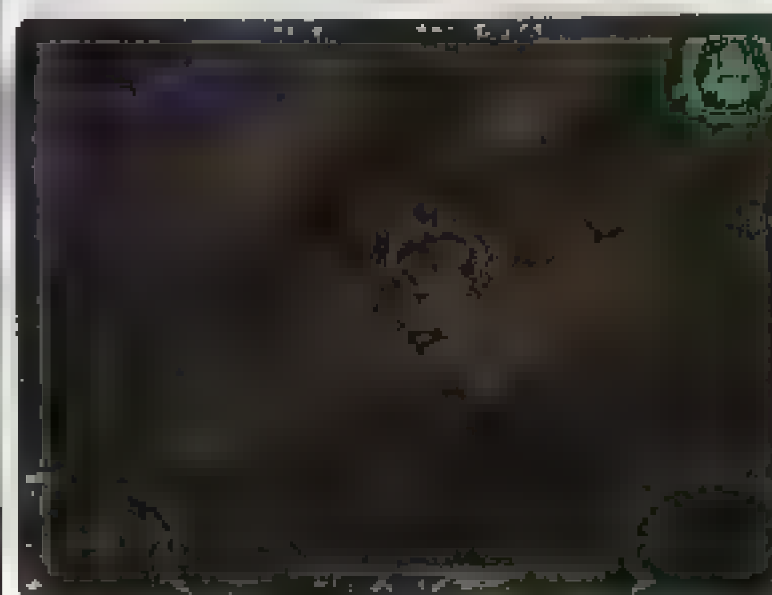
DarkStar One to **prawdziwa perła znaleziona na wakacyjnej plaży** i pozycja obowiązkowa dla miłośników tego typu gier. Zwłaszcza że tak solidnych tytułów w tym gatunku bardzo ostatnio brakowało.

Tutaj trudno będzie się rozpędzić.

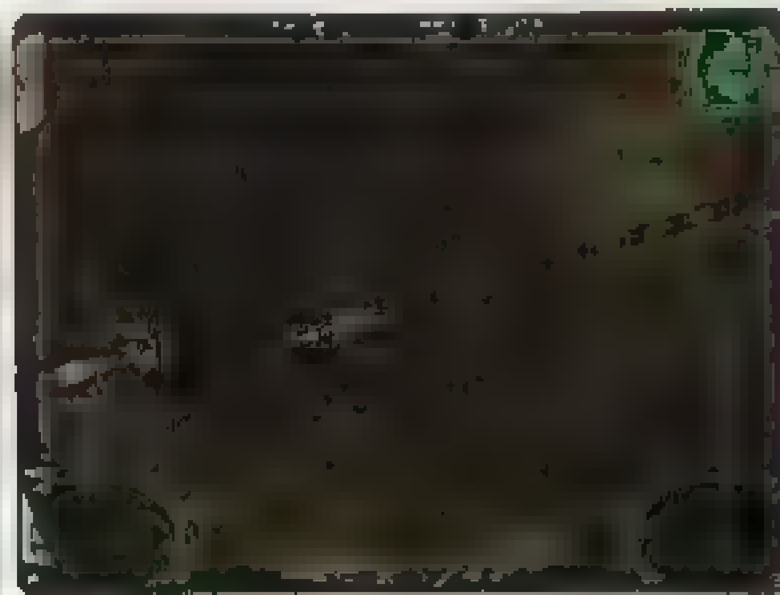
A może weekend na planecie w kształcie czaszki?

Kopalnia artefaktów

Wiele elementów DarkStar One to minigierki wymagające refleksu lub pomyślunku. Dobry przykład to odnajdywanie bonusów w kosmicznych kopalniach.



1 W pasach asteroidów niedaleko planet istnieją kopalnie, w których znajdziesz artefakty potrzebne do ulepszania okrętu. Musisz wlecieć do wnętrza...



2 ...przedostać się przez bardzo wąskie korytarze, uważając, żeby nie zarysować lakieru...



3 ...i dotrzeć do zielonego kamyka, który ulepszy twój kadłub, prędkość lub umożliwi montowanie dodatkowego wyposażenia.

DarkStar One

Producent: Ascaron
Dystrybutor PL: Cenega
http://www.darkstar-one.com/
cena 79,90
Multiplayer: nie
Gatunek: symulator kosmiczny
Wymagania: procesor 1 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB

+ ogromna liczba zadań pobocznych • wciąga na długi czas • przepiękny kosmos • modele statków • pomysłowe ulepszenia

– system komunikacji z innymi statkami • bierność policji galaktycznej

Wspaniały symulator, który wciągnie cię w swój świat jak czarna dziura. Takie gry zdarzają się naprawdę rzadko!

GRYWALNOŚĆ · GRAFIKA · DŹWIĘK

OCENA: 5-

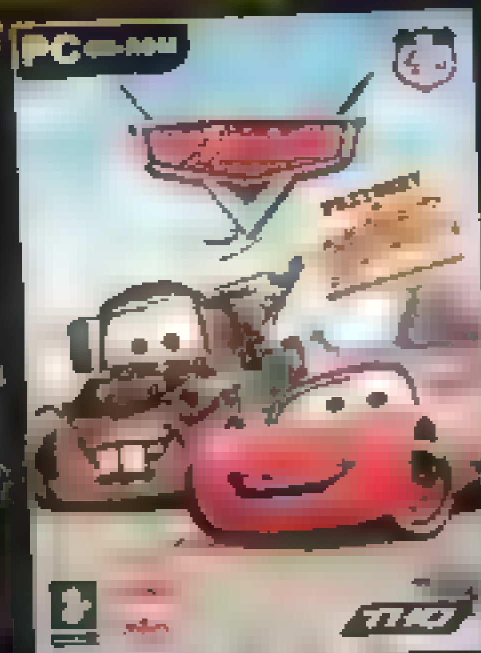
Disney • PIXAR

Auta

Auta to gra, która właściwie nie powinna trafić na nasze łamy, bo przecież nie zajmujemy się produkcjami dla kejtków w okolicy 5-6 roku życia.

Taki mały, taki duży

Auta: Przygody w Chłodnicy Górskiej to produkt dla nieco młodszej klienteli. Menusy mają prostszą konstrukcję, minigry są w 2D. Dzieciaki muszą np. samodzielnie naprawić silnik (usunąć przeszkadzającą część) lub przegonić piratów drogowych z okolicy. Poza tym mogą wziąć udział w prościutkim Wyścigu Legend – to już w 3D.



Po zderzeniu z Autami nie wyobrażam sobie, by rozgarnięty siedmiolatek chciał w nie grać dłużej niż 5 minut. Mieliśmy już kilka gier, które wyprodukowano na licencjach hitów kinowych Pixara, ale **ani Incredibles, ani nawet proste gierki z Monsters Inc. nie były tak banalne jak Auta.** Opakowana w groźne pudełko gra (trójwymiar a la Rise of Legends) to teoretycznie produkt dla klienteli od 6 roku wzwyż.

W boksie znajdziemy dwie płyty CD, na których zamieszczono 10 minigierek oraz zabawy zatytułowane „Wyścig na szosie", „Wyścig o Złoty Tłok" oraz kilka innych dodatków. Menu jest funkcjonalne i czytelne, to chyba najlepiej zrobiona rzecz w Autkach.

Tak naprawdę **główna zaleta produktu sygnowanego logo Pixara to możliwość obejrzenia animacji samochodzików, które dzieciarnia widziała w kinie.** Nie oznacza to, że są one jakieś wybitne, po prostu są. Autka jeżdżą wokół kilku marnych domków a la Dziki Zachód i gadają do siebie głosami Olbrychskiego, Pyrkosza czy Adamczyka. Dialogi są trywialne – nie sądzę, by przykuły uwagę lub zainteresowały dzieci powyżej 3 roku życia.

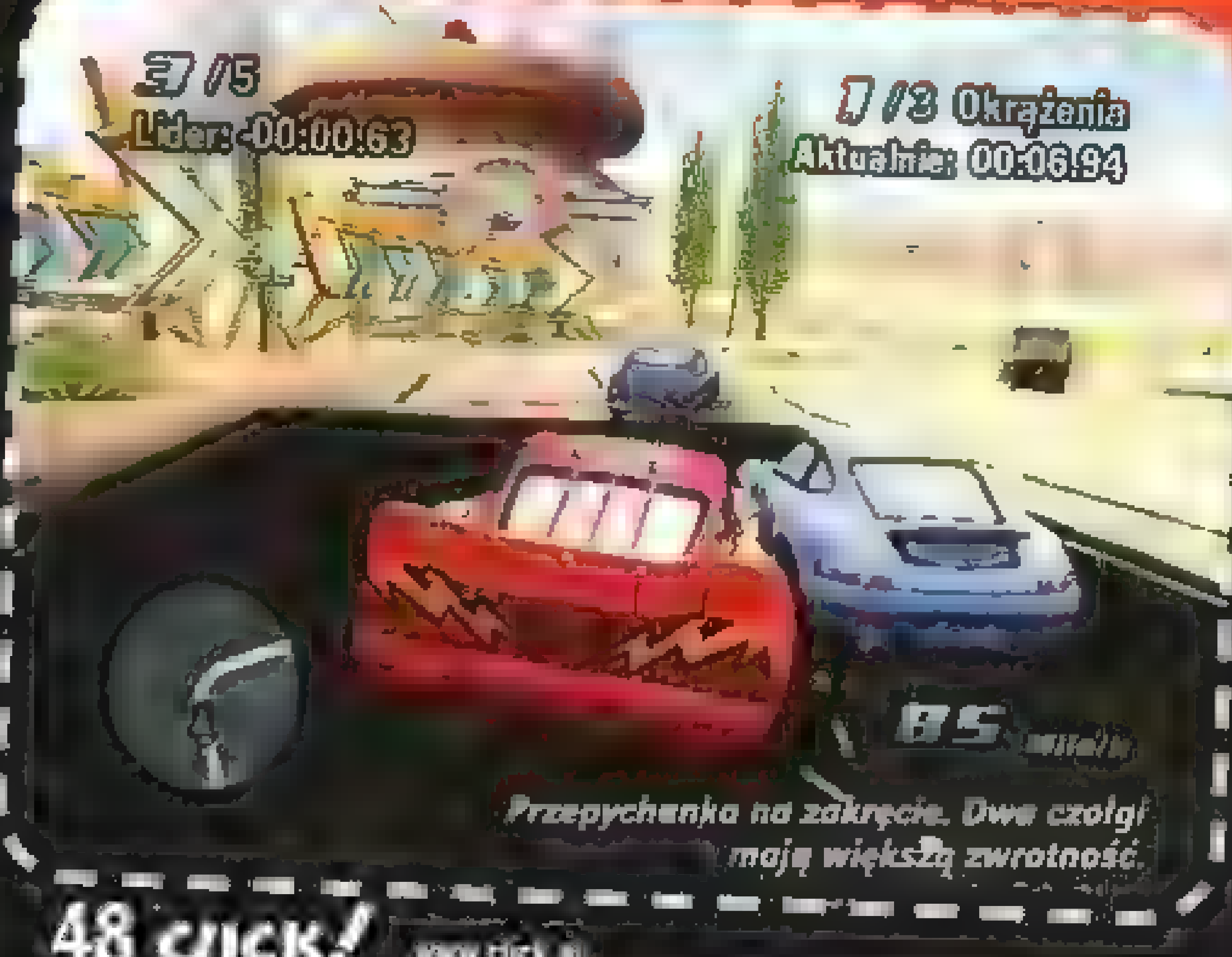
Wyścigi dzielą się na lawirowanie w Chłodnicy Górskiej oraz wspomniane walki o Złoty Tłok. Różnica, oprócz nazwy, polega na większej liczbie kółek oraz przeciwników w tym drugim wariancie. Technika czy model jazdy to temat, który właściwie w Autach nie istnieje. Samochody jakoś tam toczą się do mety i **emocji w tym tyle, co podczas sejmowej debaty.** Za zwycięstwa dostajemy punkty, które potem można przeznaczyć na odblokowanie filmików, grafik, postaci z gry. Możemy też kupić inny samochód, jest opcja przemalowania karoserii (mało propozycji). Parametry gadających aut różnią się (prowadzenie, szybkość, stabilność, przyspieszenie), ale właściwie się tego nie czuje.



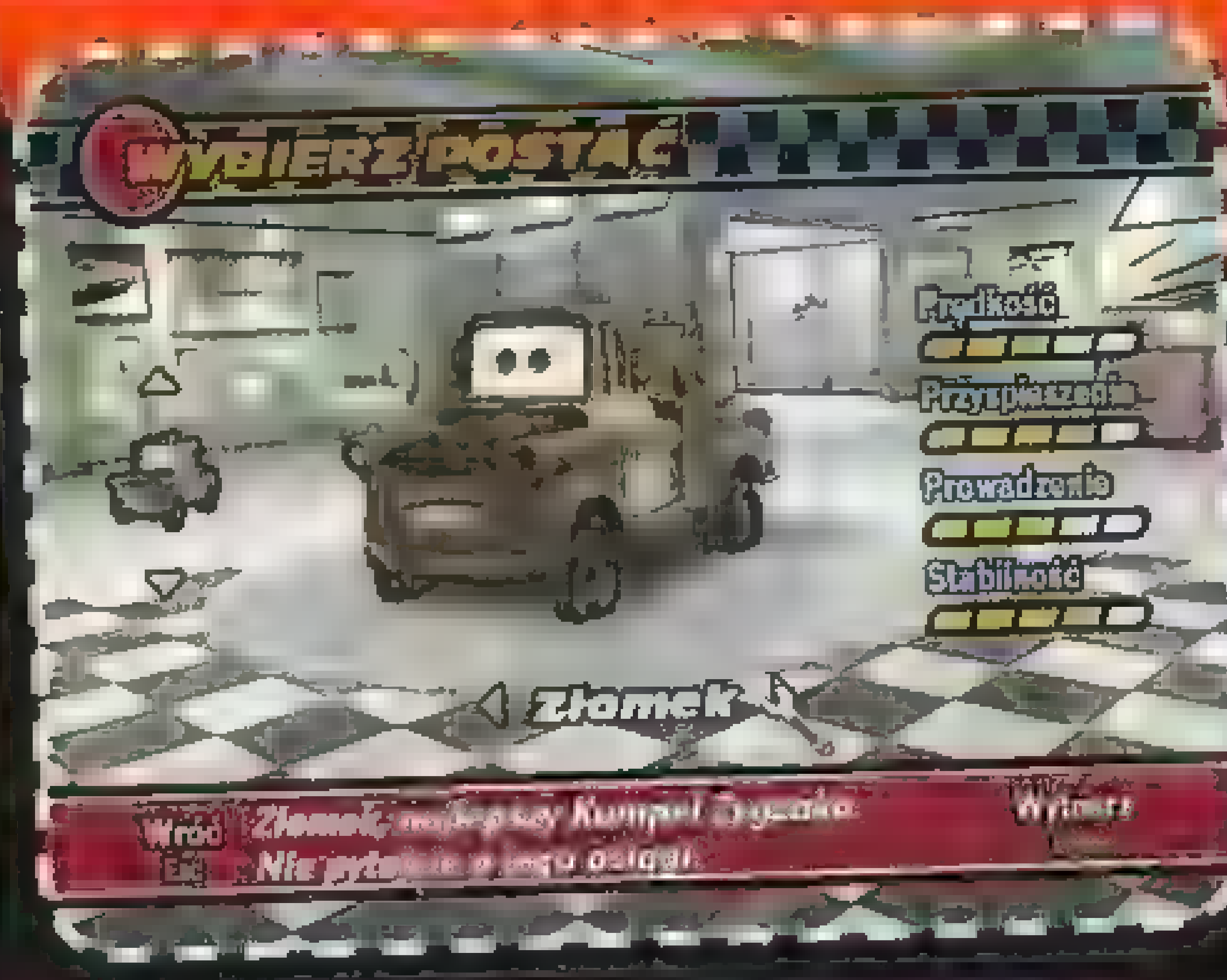
Filmiki spajają fabułę, szkoda, że nie dla wszystkich będą zabawne.

Minigierki to zadania, w których trzeba się nieco bardziej wysilić. Jest tutaj zabawa polegająca na straszeniu śpiących traktorów (niestety o wiele lepiej to brzmi, niż wygląda), są i inne propozycje, jak np. zbieranie rozrzuconych po okolicy pocztówek.

Powiem tak: właściwie Auta mają wszystkie niezbędne elementy. Jest garaż z samochodami, są wyścigi, dodatki, bonusy. Czuje się jednak, że gra nie powstała dlatego, że ktoś miał pomysł, tylko po to, by nabić kasę na fali bezpłatnej reklamy po premierze filmu. Poskładano do kupy parę pomysłów, opakowano w kolorowe pudełko i wysłano do sklepu. To się właśnie odbija czkawką podczas grania. Nie ma tu ciekawych idei, jakiegoś pazura. Jest za to dużo lukru, kiepskich dialogów i słabych wyścigów. Najlepiej więc pozostawić Auta na półce sklepowej, aby tam sobie w spokoju dogorywały. Polecam tę grę jedynie wielkim fanom filmu.



Przepychanka na zakręcie. Dwa czołgi mają większą zwrotność.



Auta

Beenox, Inc.

Dystrybutor PL: CD Projekt

http://www.carsvideogame.com\

cena 79,90

Multiplayer: nie

Wymagania: Win 2K XP procesor 1,2 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB

+ trójwymiarowe pudełko • wibrujące głosy Olbrychskiego i Pyrkosza • gadające auta jak w filmie

– nudne • przeciętne wyścigi • takie sobie minigry • słabiutka muzyka i dialogi

Jeśli szukasz czegoś dla młodszego brata lub siostrzyczki, rozejrzyj się za grę, która nie przerobi mózgu dzieciaka na budyń.

GRYWALNOŚĆ
GRAFIKA
DŹWIĘK

2+

Autor: HerrOdyn

Dojenie kibiców.

Crazy Soccer Mundial

Gra = podróbka. Udaje symulator piłki nożnej, postacie skopiowano ze znanych kreskówek, a grywalność...

Nie najgorsza w gruncie rzeczy. O dziwo, w CSM grało mi się całkiem nieźle przez pierwsze dziesięć minut. **Bezstresowa i radosna kopanina kończy się jednak w momencie, w którym zobaczysz, że prawie każda akcja wygląda tu tak samo.** Może i ty strzelasz, ale to, czy padnie bramka, zależy głównie od widzimisię komputera.

Gra pozwala na dość swobodne ustawienie widoku. Prawie jak kultowe Sensi!

> Najmłodsi, a dla nich gra jest przeznaczona, powinni się bawić bardzo dobrze.

W grze do wyboru mamy dwa tryby: mistrzostwa i pojedynczy mecz, w których toczysz boje dwunastoma drużynami. W każdej grają jakieś zwierzęta: w reprezentacji Polski piłkę kopią kurczaki, we Francji – żaby (wzorowane na Crazy Frogu), w Argentynie – rekiny itd. Dodatkowo każdy z graczy (po siedmiu na drużynę) ma własne imię będące przekręconym nazwiskiem prawdziwego piłkarza (w Polsce m.in. Boruk, Franek i Zuraw).

Co za bramka! Nawet mur nie powstrzymał strzelca!

Rozgrywka jest bardzo prosta – kierujesz kursorami, do strzałów i podań **używasz trzech przycisków plus jednego specjalnego, który aktywuje dodatkową zdolność.** Tych jest kilka, a pojawiają się losowo w trakcie meczu. Do ciekawszych należą ognisty strzał (nie do obrony) albo... zamurowanie bramki.

Grafika jest kolorowa, ale pod względem technicznym mocno odstaje od nowych zręcznościówek. Najmłodsi jednak, bo dla nich gra jest przeznaczona, powinni się przy niej bawić bardzo dobrze. W końcu nie co dzień pojawia się produkcja dla szkraba, która nie jest trójwymiarową platformówką na podstawie filmu animowanego.

Papuga co chwilę wygląda z któregoś z rogów ekranu i komentuje mecz.

Crazy Soccer Mundial

Producent: Techland

Dystrybutor PL: [illegible]

http://www.techland.pl

Cena 49,90

Multiplayer: tak

Wymagania: procesor 366 MHz (!), 64 MB RAM, grafika 16 MB

+ zabawna • łatwa • dla dzieci – czemu nie?

– schematyczne • starszego gracza szybko znudzi

Choć zrobiona naprędce z okazji mistrzostw, w kategorii gier dla dzieci nie prezentuje się aż tak źle. Starszym odradzam.

GRYWALNOŚĆ · GRAFIKA · DŹWIĘK

Ocena: 3-

Autor: Che Collado

Taito z lamusa.

Taito Legends 2

Kiedyś, by grać bez przerwy, trzeba się było zaopatrzyć w monetę z nitką. Dziś wystarczy odpalić Taito Legends 2.

Firma Taito nie będzie raczej znana tym, którzy grają od niedawna, a na dodatek wyłącznie na PC – ten japoński koncern najlepsze swoje lata przeżywał w latach 90. XX wieku, a w jego największe przeboje grało się w salonach z automatami. Taito Legends 2 zatem to powtórka z rozrywki – drugi pakiet oldskulowych gier koncernu, przy których tym razem można spędzić czas, nie wrzucając do żarłocznego otworu żadnych monet.

Niestety **ten zestaw jest słabszy od wydanej w zeszłym roku pierwszej części Taito Legends.** Do poprzedniej edycji trafiły wszystkie prawdziwe „legendy", na tę zostały już gry albo mniej znane i odrobinę słabsze, albo przeróbki klasyków, które z definicji niczym nie mogą zaskoczyć.

> Pozostawia niedosyt – polecam tylko największym hardkorowcom.

Pochwalić trzeba poziom emulacji gier – wszystkie dostosowane są do dzisiejszych PC-tów i komputerowych monitorów, można je też na różne sposoby konfigurować, często w sposób niedostępny w oryginałach. W Space Invaders DX można na przykład wybrać rodzaj „obudowy", w której zainstalowana jest gra – i w ten sposób zobaczyć ją w kolorze lub tylko w czerni i bieli.

Tytułów „wielkich" niestety tu nie ma – najgłośniejsze gry Taito, czyli Space Invaders, Elevator Action i Bubble Bobble, pojawiają się w postaci wersji alternatywnych lub sequeli (np. Bubble Symphony). **Najciekawsze z dostępnych gier to scrollowane strzelanki,** np. podwodne Darius Gaiden. Cały zestaw może jednak pozostawić lekki niedosyt – polecam go tylko największym staroszkolnym hardkorowcom.



Chodź do mamusi...


Prawie jak Bubble Bobble. „Prawie" robi różnicę...

Taito Legends 2

Producent: Empire Interactive

Dystrybutor PL: brak

http://www.taitolegends2.com

Wymagania: procesor 800 MHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB

+ oldskulowy smaczek • wysoki poziom emulacji z szacunkiem dla oryginałów

– wszystkie najlepsze gry Taito były już w poprzedniej części

Powtórka z rozrywki dla koneserów – Taito Legends 2 ma kilkanaście fajnych gier, które jednak na miano legend nie zasługują.

GRYWALNOŚĆ · GRAFIKA · DŹWIĘK

Ocena: 3

Autor: Foch77

Komputer na rok 2007 czyli wojna o gracza!

Sezon ogórkowy trwa, ale producenci sprzętu nie śpią i po cichu przygotowują nową ofensywę, związaną m.in. z zapowiadaną na początek przyszłego roku premierą systemu Windows Vista. Jak wtedy będzie wyglądać PeCet dla gracza?

Premiera Windows Vista ma znaczenie także dlatego, że wraz z tym systemem pojawi się pakiet DirectX 10, który wprowadzi kolejne, rewolucyjne zmiany do PeCetowej grafiki. Aby im sprostać, producenci przedstawią nowe modele kart GeForce i Radeon. Niemal pewne jest, że będą wyposażone w 1 GB pamięci operacyjnej i będą pracować pod kontrolą PCI Express 2.0. Dodatkowo **pojawiła się informacja, że karty pod DX10 mają wymagać bardzo mocnych zasilaczy** – modele Thermaltake Toughpower, które mają się pojawić na rynku, będą dostarczały moc 700, 750, 850 lub nawet 1000 W (obecne zasilacze mają ok. 350 W). Gdybyś jednak miał za zimno w pokoju, będziesz się mógł zdecydować na wyposażonego w duży wentylator potwora o mocy 1200 W! Urządzenie to ma sprostać dwóm kartom przystosowanym do wykorzystania możliwości DX10, działającym w trybie SLI lub Crossfire.

Na szczęście i Vista, i DiectX 10 w praktyce przyniosą same zmiany na lepsze. Dla przykładu **nowe karty graficzne zarówno ATI, jak i Nvidii będą obsługiwać Shader Model 4.0** (podobno ta druga firma ma z nim małe problemy i być może jej karty nie będą początkowo w pełni wspierać tego standardu). Firma ATI zapowiedziała dodatkowo, że wzorem układu dla konsoli Xbox 360 także Radeony działające pod Vistą będą miały połączone jednostki cieniowania pikseli i przetwarzania geometrii.

W efekcie programiści będą mieli mniej pracy, bowiem taką połączoną jednostkę programuje się znacznie łatwiej. Co istotne dla gracza, możliwości nowych kart graficznych znacznie wzrosną. Na targach E3 firma ATI przedstawiła demo, w którym na ekranie płynn e poruszało się kilka tysięcy postaci! Taka moc otwiera przed producentami zupełnie nowe możliwości.

Wraz z kartami graficznymi będą się również rozwijać procesory. **Rynek zdominują modele dwurdzeniowe, a w przyszłości pojawią się także czterordzeniowe.** W tej chwili bardzo ciekawie zapowiada się nowa linia procesorów Intel Core 2 Duo, które mają się pojawić pod koniec lipca. Ma to być odpowiedź firmy Intel na Athlony X2 i FX, czyli najwydajniejsze procesory AMD dla gracza. Do tej pory zwolennicy wydajności własnych PC bazowali na Athlonach, ponieważ te lepiej radziły sobie w grach. Core 2 Duo ma to zmienić i pierwsze testy pokazują, że wydajnościowo nowe dziecko Intela znacznie przewyższa procesory AMD. Do tego nowe dzieło Intela ma być oferowane po bardzo atrakcyjnej cenie. Już ma miejsce ogromna obniżka cen procesorów Athlon 64, bowiem gdyby ich cena po premierze Core 2 Duo nie uległa zmianie, nikt ich by po prostu nie kupił – Intel będzie o wiele tańszy.

Równocześnie z premierą nowej rodziny Core 2 Duo do sprzedaży trafi układ Core 2 Extreme, dedykowany najbardziej wymagającym graczom. Będzie on taktowany zegarem o częstotliwości 2,93 GHz i oznaczony symbolem X6800. Co więcej, w tym jeszcze roku na rynku pojawi się układ Core 2 Extreme 3,2 GHz. Poza tym już na pierwszy kwartał 2007 roku zapowiadana jest z kolei następna premiera procesorów czterordzeniowych o kodowym oznaczeniu Kentsfield.

AMD nie zwleka z odpowiedzią na Core 2 Duo i już przedstawia nową platformę, która przybrała nazwę 4x4. Pod tym tajemniczym skrótem kryje się technologia podobna do SLI od Nvidii i CrossFire od ATI. W ciągu najbliższych kilku miesięcy w sprzedaży **pojawią się płyty główne wyposażone w dwa gniazda Socket AM2, w których będzie można zamontować dwa proce-**



W roku 2007 przechodzimy w domu na... ogrzewanie PeCetowe.

Jeśli LCD, to tylko w panoramie

Producenci monitorów LCD powoli przechodzą na tryb panoramiczny. Podobnie jak w telewizorach i konsolach nowej generacji, także PeCetowe gry będą pracować w nowym formacie. Nominalna rozdzielczość dla nowych monitorów LCD będzie wynosić 1680 x 1050 pikseli. Pozwoli to uzyskać o wiele szersze i lepsze pole widzenia, znikną także paski na dole i górze ekranu. Oczywiście tak wysoka rozdzielczość może sprawić problemy nawet najmocniejszym kartom graficznym. Jednak dla modeli DirectX10 z 1 GB pamięci nie powinno stanowić wyzwania. Microsoft nowym systemem Vista oficjalnie wspiera tryb panoramiczny, dostosowują się do niego też producenci gier. Już niemal w każdym nowym tytule da się bez problemu ustawić rozdzielczość 1680 x 1050.





Jedna z pierwszych płyt pod Core 2 Duo pochodzi od firmy Gigabyte. Zastosowano w niej bardzo wytrzymałe kondensatory, dzięki temu producent daje na swój produkt aż sześć lat gwarancji.

sory jednocześnie. Każdy ma własny kontroler i oddzielną pamięć RAM, ponadto oba układy mogą się między sobą bezpośrednio porozumiewać. Według AMD takie rozwiązanie przyniesie ogromny skok wydajności, który przewyższy możliwości Core 2 Duo. Oczywiście rozbudowy do dwóch procesorów można dokonać w późniejszym czasie i bezproblemowo korzystać z jednego układu. Jak na razie nie wiadomo jeszcze, kto będzie producentem chipsetu ani czy możliwe będzie zamontowanie dwóch różnych układów (wiadomo tylko, że muszą to być Athlony 64 FX lub X2). Jak do tej pory tylko firma Alienware zapowiedziała wykorzystanie platformy 4x4 w swoich produktach jeszcze przed końcem bieżącego roku.

Jeśli chodzi o platformy dedykowane Core 2 Duo, w sprzedaży ma się pojawić płyta główna nForce 500 w wersji dla procesorów Intela. Tak samo jak w przypadku AM2, spodziewać się możemy czterech wersji chipsetu przystosowanych do oczekiwań i zasobności portfela gracza. Różnica między modelami dla AMD dotyczyć będzie w praktyce tylko podstawki, bowiem zarówno procesory Athlon pod AM2, jak i Core 2 Duo korzystają z pamięci DDR2.

O ile sytuacja z CPU i kartami graficznymi jest w miarę klarowna, tak producenci sprzętu nie mogą się dogadać w sprawie odwzorowania fizyki w grach. Przeznaczona do tego karta Ageia jest już na rynku i wspiera ją kilka gier. Jednak **i Nvidia, i ATI przedstawiły swoje systemy wspomagania obliczeń fizyki, które wykorzystują w tym celu kartę graficzną.** W przypadku Nvidii trzeba mieć SLI, natomiast ATI zachęca do zakupu trzech kart graficznych! Dwie mają się zajmować grafiką, trzecia natomiast odpowiada za fizykę. Na tym jednak nie koniec, gdyż kolejne zamieszanie wywołała wypowiedź wiceprezesa AMD, Richarda Henri, który w wywiadzie udzielonym dla serwisu Tom's Hardware opowiadał o platformie 4x4. Jak się jednak okazuje, w parze z jednym procesorem może pracować także inny układ odpowiedzialny na przykład za fizykę w grach. Z raczej skąpych informacji udostępnionych do tej pory można wywnioskować, że AMD pracuje nad taką technologią i być może już niedługo dowiemy się na ten temat więcej.

PC dla gracza w 2007 roku będzie bardzo zaawansowaną, nowoczesną maszyną. **Producenci zaoferują tańsze i szybsze procesory oraz nowe karty graficzne o ogromnych możliwościach.** Niepokoi tylko ich wysokie zapotrzebowanie na energię, bo nie dość, że będziemy musieli zainwestować w sprzęt, to jeszcze wzrosną rachunki. Taka jest jednak cena postępu...

Autor: Piotr Lewandowski

Rzeczywistość kontra Crysis!

DirectX 10 to nie tylko animacja i fizyka, to także więcej lepszych efektów graficznych. W najbardziej oczekiwanej grze tego roku, FPS-ie Crysis, zobaczymy dynamicznie zmieniające się pory dnia, realistyczne promienie słońca przenikające przez liście oraz o wiele lepsze cienie czy wybuchy. Poprawiono nawet z pozoru tak nieistotną rzecz jak chmury. Grafika w Crysisie na tyle przypomina rzeczywistość, że aż postanowiono przedstawić porównawcze obrazki. Po lewej stronie widać prawdziwe zdjęcia, po prawej natomiast wygenerowano te sceny przy użyciu silnika graficznego Crysis. Czyżby wreszcie nadszedł wyczekiwany od lat fotorealizm?



Quasar DigiArt Z50

Dobry amator



Dziś aparat cyfrowy może mieć właściwie każdy. Co więcej, nawet tańsze modele potrafią już zrobić zdjęcia pozwalające odróżnić ciotkę od drzewa!

Nie przejmuj się jednak tą ironią - opisywany tu Quasar **to naprawdę dobry sprzęt, który w sam raz nada się dla początkującego adepta cyfrowej fotografii.** Nie możesz się oczywiście spodziewać cudów i tego, że od razu zaczniesz robić zdjęcia w stylu National Geographic. Za to jeśli chcesz po prostu popstrykać ładne dziewczyny na plaży...

Od razu uprzedzam: nie patrz na to, co napisano na pudełku. **7 megapikseli ten aparat mógł co najwyżej zobaczyć przez szybkę, mijając jakąś lustrzankę.** W rzeczywistości matryca ma pięć milionów pikseli, ale i tak najlepsze zdjęcia uzyskasz, gdy ograniczysz się do trzech. Nic przy tym nie stracisz, gdyż wielkość ta jest zupełnie wystarczająca, by fotki drukować nawet w większych formatach.

Oczywiście najlepiej prezentują się zdjęcia robione w świetle słonecznym, ale i tak **pozytywnie zaskakuje działanie lampy błyskowej.** Jak na sprzęt za taką cenę, sprawuje się ona naprawdę dobrze. Aparat wyposażono też dodatkowo w sporo uprzyjemniających obsługę bajerów: możliwość robienia fotek w sepii, czarno-białych, dodawania ramek itp. Dorzucono nawet cztery gry, które uprzyjemnią ci wakacje, gdy na zewnątrz zacznie padać.

Jedyne, czego można się przyczepić w Quasarze, to **brak celownika optycznego i możliwości własnoręcznego ustawienia prędkości migawki itp.** Nie jest to oczywiście aparat dla kogoś, kto się w fotografii rozsmakował i szuka sprzętu choćby na poły profesjonalnego. Dla większości zwykłych użytkowników będzie jednak jak znalazł.

INFO

Producent:	http://www.apollo.com.pl/
Dystryb. w Polsce:	http://www.apollo.com.pl/
+	przyzwoita jakość zdjęć • duży ekran • wystarczająca liczba funkcji i bajerów • gry • dobra cena • możliwość drukowania zdjęć bezpośrednio z aparatu
−	brak celownika optycznego • brak możliwości samodzielnego ustawienia parametrów ekspozycji • mała wbudowana pamięć
cena dystrybutora	598,00

Dane techniczne

- matryca: 5 Mpix (interpolowane 7 Mpix)
- wyświetlacz: 2,4" LCD
- zoom: 3x
- wbudowana pamięć: 32 MB
- makro: od 10 cm
- czułość ISO: 100, 200, [redacted]
- lampa błyskowa: do 3 m
- filmy: 640 x 480 lub 320 x 240 (z dźwiękiem)
- nagrywanie głosu
- czytnik kart SD MMC
- interfejs: USB 1.1, kabel wideo
- zasilanie: 2 x AA
- waga: 140 g (bez baterii)
- wymiary: 100 x 55 x 35 mm
- 4 gry

W sam raz dla amatora. Jako pierwszy aparat sprawdzi się znakomicie. Chcesz robić fotki głównie na wakacjach – wystarczy.

Genius ErgoMedia 700

Płaski geniusz

Chciałbyś mieć większe możliwości kontrolowania mediów, ułatwione przeglądanie dokumentów i stron WWW? Wypróbuj klawiaturę z rozszerzonym zestawem klawiszy funkcyjnych.

Płaska obudowa z charakterystycznymi zaokrąglonymi krawędziami idealnie komponuje się z ukośnym układem klawiszy, co w połączeniu z ich małym skokiem i cichą pracą daje niezłe walory użytkowe. Poza już standardowymi klawiszami do kontrolowania multimediów, klawiatura zaopatrzona została w skróty do najczęściej używanych programów i folderów. Bardzo ciekawym rozwiązaniem jest umiejscowione z lewej strony kółko i przyciski do przesuwania oraz powiększania zawartości strony WWW i dokumentów. Z lewej strony umieszczono też wyjście dla słuchawek i wejście mikrofonowe. Rozwiązanie to pozwala na bardzo wygodne podpięcie np. zestawu do rozmów głosowych. Szkoda jedynie, że producent nie przewidział rozgałęźnika przy wtyczce wpinanej do karty muzycznej (aby rozdzielić sygnał między głośniki i wejście przy klawiaturze). Podczas pracy uciążliwa jest zmiana modułu klawiszy Home, End, Page Up i Page Down. W układach takich klawisz End powinien się znaleźć pod Page Down (tak jak to ma miejsce w klawiaturach spotykanych w laptopach), a nie nad Page Up.

Gdy już jednak przyzwyczaisz się do nieco odmiennego ułożenia klawiszy funkcyjnych oraz ukośnego układu klawiatury, ten **nowy nabytek będzie się świetnie spisywał zarówno przy pisaniu tekstu, jak i podczas grania.** Jeśli jeszcze wziąć pod uwagę jakość wykonania i cenę, ten model klawiatury można z czystym sumieniem polecić do zastosowań domowych.



INFO

Producent:	http://www.geniusnet.co.uk/
Dystryb. w Polsce:	http://www.tabasco.pl/
+	wygląd • zintegrowane gniazdo mikrofonu i słuchawek • mały skok klawiszy • cicha praca
−	brak rozgałęźnika jack w zestawie • umieszczenie klawisza End • mały klawisz Backspace • możliwość własnego zaprogramowania tylko kilku przycisków funkcyjnych
cena dystrybutora	ok. 97,00

Dane techniczne

- rodzaj: multimedialna
- złącze: USB 1.1 (przejściówka na PS2 w zestawie)
- kolor: czarna
- liczba klawiszy: 105
- liczba klawiszy multimedialnych: 36
- podstawka pod nadgarstek: tak
- dodatkowo: specjalny uchylny scroll (4 strony), wejście i wyjście audio

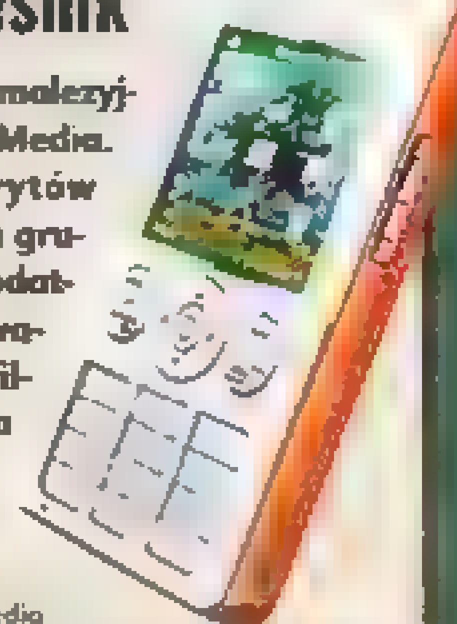
Świetny wygląd i dość dobre wykonanie – trzeba się tylko przyzwyczaić do rozkładu klawiszy.

Wygodne cumowanie

Jeśli denerwuje cię maksymalne ściśnięcie portów USB i nie możesz się zmieścić z kablami, ten niewielki konektor angielskiego pomysłu będzie w sam raz. Dodatkowa „główka" umożliwia obrót o 360 stopni, czyli w praktyce dowolne ułożenie przewodów. Niewielki, ale przydatny gadżet kosztuje ok. 24 zł.

Źródło: Computer Bild

Płaski jak naleśnik



M2 to najnowszy telefon malezyjskiego producenta Fifth Media. Oprócz małych gabarytów (10 cm długości, 1,16 cm grubości) urządzenie ma dodatki, takie jak opcje odtwarzania MP3 i ACC oraz filmów w MPEG-4. M2 ma również aparat foto 2,1 Mpix oraz slot mini SD. Cena ok. 1500 zł.

Źródło: Fifth Media



Skuter i gąsienica

Skutery śnieżne przypominają zazwyczaj duże sanki. Niemieccy fascynaci skuterów stworzyli pojazd przypominający klasyczny skuter, tyle że wyposażony w gąsienice! Dużą moc 60 KM generowaną jest przez chłodzony cieczą, 600 cm silnik. Skuter jest stabilny i może się rozpędzać do niemal 140 km/h! Niestety na razie to tylko model w skali 1/5.

Foto: Keller

Mysz Tomcia Palucha

LG przedstawiło chyba najmniejszą mysz komputerową o wiele mówiącej nazwie – Finger (palec). Kontroler ma tylko 2 przyciski, dłuższa część jest prawym przyciskiem, a owalny guzik poniżej – lewym. Rolka po lewej stronie służy jedynie do przewijania. Cena ani termin premiery malca-palca nie są [redacted]

Źródło: LG



Większy niż Shaquille O'Neal

Znudził ci się wysłużony Rubin? Jeszcze przed końcem roku do sprzedaży trafi telewizor plazmowy Panasonica o przekątnej ekranu... 103 cale. Megatelewizor pracuje w rozdzielczości HD 1920 na 1200. Wymiary potwora to 2,3 metra na 1,3 m, waży on „zaledwie" 215 kg. Ceny jeszcze nie podano, może i dobrze...

Źródło: Panasonic

Wiwa MP3 Player 501

Dużo funkcji za niewiele

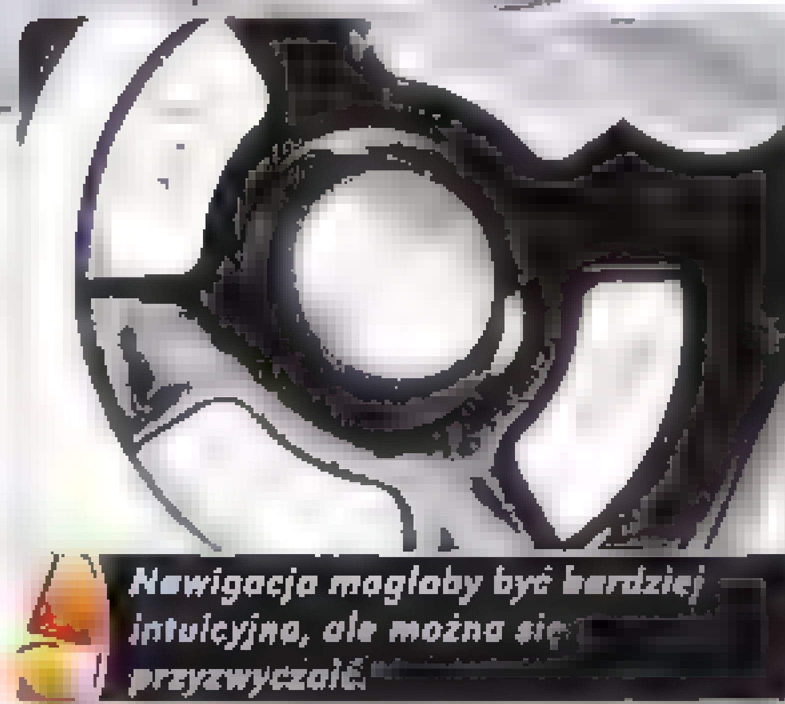
Zwykłe odtwarzacze MP3 z monochromatycznym, małym wyświetlaczem powoli odchodzą do lamusa. Zastępowane są cudenkami, które przy okazji wyświetlają filmy i zdjęcia. I bardzo dobrze, bo dzięki temu proste playery stają się coraz tańsze.

Dotychczas tanie odtwarzacze kojarzyły się niezmiennie ze słabym wykończeniem, tandetnym wyglądem i szumami w słuchawkach. Wiwa 501 na szczęście zrywa z tym stereotypem. **Oferuje bardzo dobry, czysty dźwięk, prezentując się przy tym całkiem estetycznie.** Srebrny lakierowany plastik i staranne dopasowanie poszczególnych elementów sprawiają, że nie będziesz się wstydził pokazać z tym playerem na ulicy.

Jedyne, do czego się można przyczepić, to budżetowość wydania. **W pudełku znajdziesz tylko odtwarzacz, słuchawki i króciutką instrukcję.** Żadnej płytki ze sterownikami (jeśli używasz Win 98 – masz problem) ani przedłużacza USB – sprzęt trzeba, tak jak flashdisk, wkładać bezpośrednio do portu. A to zbyt wygodnym rozwiązaniem nie jest.

Zastrzeżenia mam też do słuchawek, ale to spowodowane jest raczej moimi osobistymi preferencjami: nie przepadam za obrożami, wolę odtwarzacz trzymać w kieszeni. Niestety przy użyciu standardowych słuchawek nie jest to możliwe.

Tym niemniej **poważnie się zastanawiam nad zakupem Wiwy.** Nieźle działające radio i dyktafon, przyzwoity dźwięk i duża pojemność – a wszystko to za naprawdę niewielkie pieniądze. Chociaż pewnie niedługo będzie jeszcze taniej...



Nawigacja mogłaby być bardziej intuicyjna, ale można się przyzwyczaić.

INFO

Producent:	http://www.bellwood.pl/
Dystryb. w Polsce:	http://www.wiwa.info.pl/
+	świetna jakość dźwięku • solidny wygląd • duże możliwości w porównaniu do ceny
–	słuchawki na obroży • brak przedłużacza USB

cena dystrybutora ok. 130.00 | cena dystrybutora ok. 185.00

Dane techniczne

- pojemność: 1 GB, 512 MB
- wyświetlacz: LCD
- odtwarza: MP3, WMA, WAV
- radio
- dyktafon
- 5 ustawień equalizera
- zasilanie: 1 bateria AAA
- wymiary: 21 x 27 x 88 mm

Cenowo z niskiej półki, mimo to jakością zadowala pod prawie każdym względem. W sam raz dla kogoś, kto nie ma za dużo kasy

CENA · WYGLĄD · MOŻLIWOŚCI 4+

Oszczędzaj palce!

Ergonomic 3D ma sprawić, że długotrwałe „klepanie" w klawisze ma się stać jeszcze bardziej bezpieczne dla palców i nadgarstków. Maltron to najnowsza klawiatura, którą można łatwo dopasować do różnych wielkości dłoni. Klawisze, aby zapewnić komfortową pracę, mają zmieniony, optymalny kąt ułożenia. Cena tej wygody wynosi jedyne... 1200 złotych.

Zdjęcie: Computer View

Szybki Lopez

Firma PNY zaproponowała przenośny dysk Attache Pro, którego główną cechą jest wydajność (odczyt 29 MB/s, zapis 17 MB/s). Attache waży zaledwie 13 g, a jego wymiary to 80 x 20 x 11 mm. W ofercie są modele 4 GB, 2 GB i 1 GB. Dane są szyfrowane 128-bitowym kluczem (AES). Cena za model 4 GB to ok. 600 zł.

Zdjęcie: PNY

Nokia rulez

Nokia wypuściła nowy model telefonu obsługujący w pełni UMTS (dwukierunkowe połączenia wideo i udostępnianie obrazu). Słuchawka ma jeszcze aparat z matrycą 3,2 Mpix, Wi-Fi, slot na kartę pamięci mini SD. Aparacik waży jednak swoje – 188 gram, czyli tyle, co dwie tabliczki czekolady, a kosztuje ok. 2400 zł.

Zdjęcie: Nokia

Pasożyt



Debiut Marianne de Pierres na rynku polskim, a zarazem pierwsza księga z serii sześciu powieści. „Pasożyt" jest klasycznym przedstawicielem cyberpunku, z obowiązkowymi technicznymi cudenkami, masą dragów, mutantów i zimnym, nadpsutym światem, który zlokalizowany jest w Australii przyszłości.

Bohaterka powieści, Parrish Pessles, to bodyguard i zabójca w jednym. Wszystko zaczyna się od śmierci znanej dziennikarki. Media bardzo szybko znalazły potencjalnego zabójcę i wydały na niego wyrok. Parrish ładuje się w sam środek awantury, w którym nie zabraknie mrocznego voodoo i energetycznych aniołów.

De Pierres napisała powieść szybką, pełną akcji i wielu wątków. Nie jest to co prawda proza na poziomie Gibsona czy Stephensona, ale na dłuższą się podróż pociągiem czy nudny wieczór będzie w sam raz!

Autor: Marianne de Pierres
Wydawca: Solaris
Rok wydania: 2006
Edycja: oprawa miękka
Cena wydawcy: 32,50 zł

Róża Selerbergu



Po cyklu „Kroniki Drugiego Kręgu" Ewy Białołęckiej kupiłbym w ciemno każdą książkę napisaną przez tę autorkę. Nawet z tak paskudną okładką, jaką ma „Róża Selerbergu". Jeśli jednak zamknąć oczy i otworzyć ją od razu na opowiadaniach autorki, robi się z miejsca ciekawiej. W środku znajdziemy dziesięć historii w trzech grupach tematycznych. Pięć traktuje o rodzeństwie rodu von Selerbergów i ma dużo wspólnego z przygodami Harry'ego Pottera. Bohaterem kolejnych jest Eril, siódmy syn, który ma zabić smoka, a zamiast tego zyskuje towarzysza czy raczej towarzyszkę wielu przygód (najlepsza część książki). Trzeci cykl opowiada o dzielnych funkcjonariuszach Miejskiego Oddziału Drakonizacyjnego – zagadka, co to znaczy? **Ewa Białołęcka spróbowała sił w humorystycznej wersji fantasy i na pewno jest to udana próba.**

Autor: Ewa Białołęcka
Wydawca: Runa
Rok wydania: 2006
Edycja: oprawa miękka
Cena wydawcy: 27,50 zł

Wieki Światła



„Wieki światła" to powieść nietypowa. Magia została tu sprowadzona do roli jednego z surowców, który niezbędny jest nie tylko w przemyśle, ale we wszystkich ludzkich poczynaniach (np. nawet w kościele dla wspomagających wizji raju). „Wiek światła" to epoka pary, industrializacji i ciągnących się kilometrami, robotniczych dzielnic. Tutaj właśnie dorasta Robert Borrows, który stopniowo dostrzega, że bogactwo należy do wąskiej grupy ludzi dorabiających się kosztem większości, a wszelkie mechanizmy zmian wynikają z posiadania i nieposiadania wspomnianego eteru. Kiedy Robert postanawia zniszczyć świat oparty na wyzysku, maszyny eterowe z braku surowca stają. **„Wieki światła" to powieść, która bliższa jest twórczości Dickensa („Wielkie nadzieje") niż klasycznej literaturze s.f.** Jednocześnie ukazuje, że granice science fiction znajdują się o wiele dalej, niż nam się wydawało.

Autor: Ian R. MacLeod
Wydawca: Mag
Rok wydania: 2006
Edycja: oprawa twarda
Cena wydawcy: 35 zł

Creative Gamer HD7500

Fatalne zauroczenie

Creative uparcie poszerza swoją ofertę myszy komputerowych. Po modelach dla zaawansowanych graczy (Creative Gamer HD7500) przyszedł czas na konstrukcję sygnowaną mistrzowską ksywą.

Mysz Creative Fatal1ty została **wyprodukowana na podstawie propozycji i sugestii samego Jonathana „Fatal1ty" Wendela** – człowieka, który jako jedyny wygrał sześć mistrzostw CPL (Cyberathlete Professional League) i jest niekwestionowanym mistrzem gier z gatunku FPS.

Fatal1ty 1010 jest nieproporcjonalnie szeroka i do tego bardzo krótka. Nieco poniżej rolki znajduje się niewielki przycisk, który pozwala zmieniać rozdzielczość na 400, 800 lub 1600 dpi. Warto dodać, że przełącznik działa dość opornie, więc nie ma ryzyka, iż wciśniesz go przypadkowo. Na poziomej płaszczyźnie urządzenia zainstalowano trzy przyciski (plus guzik w rolce). Na bocznej wysokiej ściance dodatkowo jeszcze jeden.

Urządzenie ma szereg udogodnień, jak np. system HD-Optix Optical, który gwarantuje **częstotliwość próbkowania 5,8 megapikseli na sekundę, ma też czujniki reagujące na przyspieszenie do 15 g.** Inne ciekawostki to 16-bitowy transfer przez pozłacaną końcówkę USB 2.0 czy przewód z miedzi beztlenowej (najszybszy przepływ danych).

Mysz wykonano bardzo solidnie – boczne ścianki pokryto gumowanym tworzywem, dzięki czemu spocone palce nie ślizgają się po jej powierzchni, a uchwyt jest pewny. Możliwość błyskawicznej zmiany wagi myszy (dzięki umieszczonym na grzbiecie ciężarkom) to również ciekawe rozwiązanie i spora innowacja. Jak dla mnie, nietypowy kształt kontrolera nie był wygodny w użytkowaniu. Chyba nie opanowałem jeszcze trzymania myszy samymi opuszkami palców...



Ciężarki można wymieniać „w locie", trwa to dosłownie kilka sekund.

INFO

Producent:	http://www.creative.com/
Dystryb. w Polsce:	http://www.creative.com/
(+)	system szybkiej zmiany ciężaru myszy • oryginalne teflonowe ślizgacze • bardzo mocna, solidna konstrukcja • trzeci przycisk o niskim oporze klikania • superszybki transfer • sensowny przycisk przełączania rozdzielczości
(–)	bardzo nietypowy kształt, niektórzy mogą mieć problemy • ciężarek nieco „lata" w obudowie

cena dystrybutora 150,00

Dane techniczne

- typ myszki: optyczna
- przyłączenie: USB 2.0 (pozłacane)
- liczba przycisków 5 + rolka
- programowanie przycisków: tak
- obciążenie: 3 ciężarki (3,5, 11, 26 g)
- rozdzielczość: 400, 800, 1600 dpi
- kabel: długość 175 cm
- przyspieszenie: 15 g*
- przetwarzanie danych: 5,8 megapikseli na sekundę*

*dane za producentem; parametry gwarantujące natychmiastową reakcję i zerowe opóźnienie nawet przy najszybszych ruchach myszą

Jeśli nie przeraża cię szerokość i „wzrost" tej myszy, może będziesz tak dobry jak Fatal1ty. Przed zakupem lepiej jednak przymierzyć ją do dłoni.

Mitac Mio 180 Digi-Walker + MapaMap 2.0

Mapa na ekranie!

Palmtop to niewielkie urządzenie, które można nosić w kieszeni, a w razie potrzeby używać jako notatnika, kalkulatora, terminarza, konsoli do gier, dyktafonu, odtwarzacza muzyki czy filmów. Możliwe jest również surfowanie po sieci, a przez antenę GPS używanie PocketPC jako mapy i przewodnika podczas rowerowych czy pieszych wycieczek.

Mio 180 Digi Walker wyposażono w system MS Windows Pocket, a **na pokładzie znajduje się procesor Intel PXA270 taktowany zegarem 312 MHz.** Nie jest to dużo, ale wystarcza do tego, by urządzenie bez problemu obsługiwało aplikacje, takie jak Pocket Word, Excel, Outlook, Windows Media Player czy „pockettową" wersję Internet Explorera.

Najciekawszą opcją jest jednak nawigacja satelitarna. Wraz z Mio 180 dostaliśmy aplikację MapaMap Pro w wersji 2.5. Urządzenie ma wbudowany odbiornik GPS SirF III, który umożliwia kontakt z satelitami krążącymi nad ziemią i dokładną lokalizację odbiornika (w zależności od liczby wykrytych satelitów, zazwyczaj do ok. 1-3 metrów). Podczas testów MapaMap działała niezawodnie, sprawdziło się również sterowanie głosowe (komunikaty wypowiadane są przez lektora – m.in. Macieja Wislawskiego z „Automaniaka"). Struktura aplikacji jest maksymalnie uproszczona i łatwa w użytkowaniu. Program podaje odległość od celu, rysuje trasę na mapie, można na niej uwzględnić całą masę punktów specjalnych jak apteki, kina, teatry, stacje benzynowe itd. Jeśli zjedziemy z wyznaczonej drogi, program zaproponuje nową trasę uwzględniającą obecne położenie. Nawigacja z MapaMap jest o wiele łatwiejsza niż w sposób tradycyjny, trzeba jednak pamiętać, że w przypadku zwykłej mapy nie grozi nam wyładowanie baterii, a z Mio 180 tak...



INFO

Producent:	http://www.mitac-europe.com/
Dystryb. w Polsce:	http://www.mio-tech.com.pl/
(+)	dobrej jakości głośnik • długa praca bez ładowania • chowana w obudowie antena • możliwość wyświetlania w układzie poziomym • rozbudowa pamięci za pomocą kart SD • odtwarzanie MP3
(–)	brak etui • możliwość zarysowania ekranu • „zwisy" systemu

cena dystrybutora 1100,00 · cena w sieci 887,00

Dane techniczne

- procesor: Intel PXA270 312 MHz
- obsługa GPS
- pamięć RAM i ROM: 64 i 64 MB
- typ wyświetlacza: kolorowy 3,5"
- rozdzielczość: 240 x 320
- porty komunikacyjne: IrDA, USB 1.1
- obsługiwane karty rozszerzeń: MMC, SD
- wymiary: 71 x 119 x 18 mm
- waga: 180 g z akumulatorem
- pojemność akumulatora: 1060 mAh (Li-Ion)
- dyktafon

Uniwersalny Pocket PC z modułem GPS i świetnym programem MapaMap 2.5. Jeśli nie chcesz się zgubić podczas wycieczki, ten sprzęt naprawdę się przyda.

Ceny MapaMap

- MapaMap START 149 zł
- MapaMap PRO 499 zł
- MapaMap TRAFFIC 1499 zł
- MapaMap TRAFFIC EU 1999 zł

http://www.mapamap.pl/

Pan Hilary słucha

Omega Freestyle to okulary przeciwsłoneczne z wbudowanym MP3 playerem. Oczęta chronione są spolaryzowanymi szkłami z filtrem UVA, UVB i UVC. Odtwarzacz wbudowany w ramiona okularów obsługuje formaty MP3, WMA i ADPCM. Cena tego nietypowego sprzętu to 226 zł (256 MB), 256 zł (512 MB), 315 zł (1 GB).

Źródło: Playnet

98 do piachu

Z dniem 11 lipca 2006 Microsoft zaprzestał wsparcia dla systemu Windows 98. Oznacza to brak pomocy telefonicznej, aktualizacji i ochrony przeciwko wirusom. Firma z Redmond chciała się wycofać z obsługi Windows 98 już w 2003 roku, ale na kilka lat zrezygnowano z tego pomysłu ze względu na szerokie rozpowszechnienie systemu w krajach rozwijających się.

Źródło: Microsoft

Aluminiowy USB Driver

Firma Intenso wyprodukowała przenośną pamięć flash o wymiarach 69 x 23 x 8 mm i wadze 13,6 g. Ciekawostką jest mocna, aluminiowa obudowa oraz pojemność do 4 GB. Sprzęt jest objęty dwuletnią gwarancją. Cena to 60 zł za model 512 MB, 188 zł za 2 GB i 360 zł za 4 GB.



Źródło: Malboffice

Zabawa dla bogatych

Alienware Aurora 7500 Desktop to ekskluzywny blaszak, którego cena zaczyna się od 6200 zł. Oprócz kosmicznego designu, cechą sprzętu jest dwurdzeniowy procesor Athlon 64 FX-62, płyta główna z układem nForce SLI, 2 GB pamięci DDR2-800, dwa dyski SATA2 750 GB pracujące z RAID 1 oraz inne cudeńka. Za najmocniejszą Aurorę trzeba zapłacić ok. 40 tysięcy złotych...



Źródło: Alienware

Muzyczna kontemplacja

Zen V Plus to nowy odtwarzacz Creative'a o niewielkich rozmiarach (43,5 x 67,5 x 15,9 mm, waga 43,5 g) oraz z obudową odporną na zadrapania. V obsługuje formaty MP3, WMA, WAV, ma wbudowane radio, dyktafon, odtwarzacz AVI i JPEG. Pojemność V to 1, 2 lub 4 GB. Cena: 390 zł za 1 GB, 510 zł za 2 GB, 950 zł za 4 GB.



Źródło: Creative

Manta X-Generation Speakers

X-Men się chowają

Manta ma w swojej ofercie szereg efektownych wizualnie głośników. Między innymi zestaw 2.1 X-Generation.

Czarne drewno obudowy subwoofera i głośników satelitarnych ozdobiono wykonanymi z tworzywa, efektownymi elementami w kolorze srebra i ostrej czerwieni. Jakość wykonania nie razi. Szkoda tylko, że maskownice bocznych głośników są dzielone na pół – nie wygląda to ładnie (ale można je ściągnąć).



Urode elementów wykończenia to rzecz gustu, jednak dzielona maskownica wygląda po prostu źle.

Kabel zasilania i przewody do satelitek są nieco za krótkie (po 120 cm dla zasilania i głośników bocznych). X-Generation nie powala, jeśli chodzi o możliwości muzyczne. Pasmo przenoszenia to jedynie 50 Hz do 15 kHz (dla głośników niskotonowych zadowalająca wartość to od 20 Hz do 18 kHz). Efekt jest poprawiony przez „tunel powietrzny", dzięki któremu basy zostały zauważalnie poszerzone. Poza tym na obudowie znajduje się pokrętło umożliwiające płynne podbicie basów i sopranów (oraz głośności).

Na panelu sterowania jest jeszcze podkreślone czerwoną diodą gniazdko mini jack. Po przełączeniu słuchawek z wejścia w X-Generation do analogicznego w zwykłych, tanich głośnikach SoundLink SV dźwięk był bardziej czysty i pełniejszy. Lepiej więc podłączyć słuchawki bezpośrednio do karty dźwiękowej niż poprzez gniazdo umieszczone na subwooferze X-Generation. Szkoda.

X-Generation to zestaw, który ładnie prezentuje się na biurku, nie kosztuje dużo i mimo przeciętnych możliwości muzyczno-dźwiękowych, powinien wystarczyć do większości domowych zastosowań.



INFO

Producent:	http://www.manta.com.pl/
Dystryb. w Polsce:	http://www.manta.com.pl/
+	drewniane obudowy • dwukanałowy wzmacniacz stereo • interesujący wygląd • ekranowanie umożliwiające ustawienie obok monitora • patent umożliwiający zawieszenie satelitek • niska cena
–	przeciętne wartości muzyczne • krótkie przewody • gwarancja 24 miesiące
cena dystrybutora	169,00

Dane techniczne

- moc wyjściowa RMS 50 wat
- kontrola natężenia głosu/poziomu basów sopranów/zasilania
- długość przewodów: 120 cm (zasilanie i satelitek)
- gwarancja 24 miesiące
- standard wejścia: mini jack stereo
- zakres częstotliwości 50 Hz-215 kHz
- rozmiar subwoofera: 180 x 180x275 mm
- rozmiary satelit: 160 x 102 x 133 mm

Niezły „look", dobra cena. Jeśli nie masz za dużo mamony, warto zastanowić się nad X.

Drogie nagrywanie

RD-A1 to stacjonarna nagrywarka Toshiby, która charakteryzuje się zabójczą przestrzenią 1 TB na dane i podwójnym tunerem (analogowym i cyfrowym). Urządzenie może zapisać płyty HD DVD o pojemności 15 GB i 30 GB. Orientacyjna cena nagrywarki wynosi 10 500 zł.

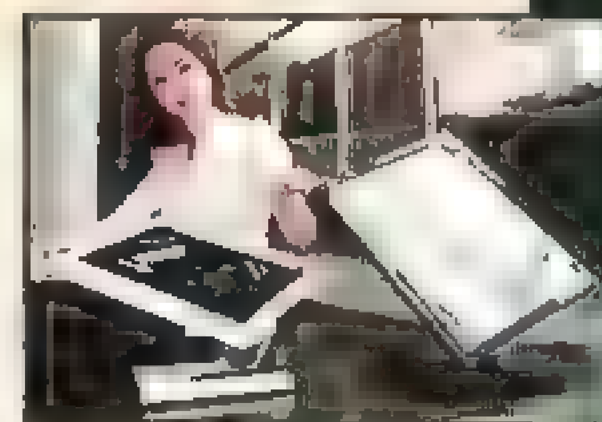
Źródło: Toshiba

Zasilanie dla grafiki

FSP Group zamierza sprzedawać zasilacz dla kart graficznych. Booster X3 oferuje napięcie +12 V, wydajność 25 A i moc 300 W (szczytowa 350). Montuje się go w wolnym slocie 5,25 cala, chłodzenie zapewniają wentylatory 40 mm. Przedni panel jest efektownie podświetlany na niebiesko diodami LED. Cena – ok. 390 zł.

Źródło: FSP Group

Obrotowa 19-stka



Samsung wzbogacił swoją ofertę monitorów LCD o nowy panel SyncMaster CX913P. 19-calowy LCD pracuje w rozdzielczości 1280 na 1024, ekran można ustawić pod dowolnym kątem. Urządzenie wyposażono w hub USB 2.0 umożliwiający np. podłączenie myszki. Czas reakcji matrycy to 6 ms, a kontrast 1500:1. Ceny na razie nie podano.

Źródło: Samsung

Sexi Pistols

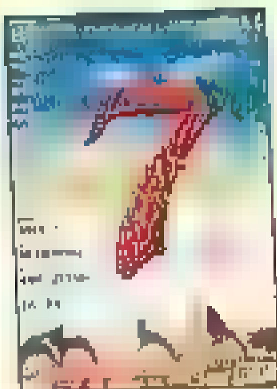


„Sexi Pistols" to film z gatunku western i przygoda, w którym zobaczysz dwie latynoskie gwiazdy Hollywood: Salmę Hayek i Penelope Cruz. Wybuchowa mieszanka piękna i ognistych charakterów doskonale pasuje do konwencji filmu, w którym przeważają brawurowe napady na banki, szaleńcze pościgi i strzelaniny. Dla kontrastu mamy zaś wyjątkowo nieporadnie dobrany tytuł, który sugeruje, że to film dla z rodziny XXX lub koncert ku chwale Johnny'ego Rottena.

Kiedy kilku typów spod ciemnej gwiazdy postanawia sprzedać Meksyk, do akcji wkraczają dwie poszukiwane przez stróżów porządku dziewczyny. Mimo że same są na bakier z prawem, tym razem stają po stronie szeryfów z Rio Bravo. Warto dodać, że za scenariusz odpowiada sam Luc Besson, który już w „TAXI" pokazał, że jest mistrzem akcji z dużą dawką humoru. Jak będzie tym razem?

Premiera kinowa: 04.08.2006
Gatunek: komedia/western/przygoda
Produkcja: USA

Mit



Jackie Chan zauważył chyba, że kostiumowe filmy z epoki cesarstwa chińskiego cieszą się niesłabnącym powodzeniem. Do sosu, w którym znajduje się już jego specyficzne poczucie humoru, gogi sytuacyjne i wirtuozeria ruchu, dodał więc odrobinę historii i tajemnicę sprzed 2 tysięcy lat.

Niemal przez cztery dekady siedemset tysięcy robotników (sic!) budowało grobowiec cesarza Qin Shihuang. Wraz ze śmiercią władcy zostali żywcem pogrzebani w jego mauzoleum. Grobowiec podobno istnieje po dziś dzień, a legenda mówi, że zawiera eliksir młodości...

Archeolog Jack (Jackie Chan) oraz naukowiec William (Tony Leung Ka-Fai) odnajdują w Dasorze w Indiach starożytny miecz z czasów dynastii Qui oraz klejnot, który pozwala pokonać siłę ciążenia. **To tylko preludium do prawdziwej przygody, jaka zawiedzie ich aż do mitycznej siedziby cesarza Chin.**

Premiera kinowa: 18.08.2006
Gatunek: sensacyjny/przygoda
Produkcja: Chiny/Hong Kong

Siedmiu krasnoludów

Krasnoludki dawno już się znudziły swoimi niktymi rozmiarami i stanem w przydomowych ogródkach. Zamiast tego wyglądają zupełnie tak jak ty lub ja i pędzą beztroskie życie, które upływa im na zaliczaniu kolejnych imprez (i nie tylko). Świat byłby więc wymarzonym miejscem, gdyby nie Zła Królowa. Tą jędza podszywa się ostatnio pod przewodniczącego pewnej partii (hehe). **Na dodatek magiczne lustro nie chciało przyznać Panu Przewodniczącemu tytułu Najpiękniejszego i bezczelnie roztrąbiło wszem i wobec, że najpiękniejsza jest Śnieżka!** Tego Zła Królowa nie mogła już puścić płazem. „To wszystko jest układ." – zagrzmiała, i tak właśnie krasnoludki znalazły się w tarapatach. Nie wiem, czy „7 Zwerge" Svena Unterwaldta Jr. to kolejna intryga Niemców i rękawica rzucona w twarz liderom naszego życia politycznego, ale zapowiada się ciekawy film, tym bardziej że głosów w polskiej wersji użyczyli m.in. Kuba Wojewódzki i Katarzyna Figura.

Premiera kinowa: 25.08.2006
Gatunek: komedia
Produkcja: Niemcy

UFO, CZYLI LISTY OD KOSMITÓW

ymc ymc umc yc yc yc bum bum trarara jumbo umc – co sądzicie o tej muzie? Kamil

CLICK! A potrafiłbyś wygwizdać to lewą dziurką nosa? Jeśli byś się przy tym nie osmarkał, zdejmujemy przed tobą czapki z głów!

W tym miesiącu nagroda pofrunie do Rafała. Gratulujemy!

Narzekanie graczy

Witam i pozdrawiam Szanowną Redakcję, temat mojego listu brzmi: Narzekanie polskich graczy. Ta oto sprawa zdenerwowała mnie (żyję i pochodzę z Czech) do tego stopnia, że postanowiłem napisać do Was. W każdym polskim czasopiśmie i pisemku dotyczącym gier komputerowych (a pobieram parę) mogę przeczytać o tym, jak to wydawcy okradają biednych graczy żądając za gry fortuny. Jednak popatrzcie na czeskie strony wydawców i potem oponujcie – np. Tomb Raider: Legend kosztuje w Polsce 129,90 zł, czyli około 900 czeskich koron. W Czechach za tę samą grę zapłacimy 1299 kč, czyli około 185 zł. Proszę porównać wyniki – gracze w Polsce płacą za gry parędziesiąt zł mniej niż ci z Czech. Tym samym porównałem (chyba) najdroższą grę w Polsce. W Czechach dużo gier kosztuje 1599 kč czyli 220 zł. I co teraz? A więc nie narzekajcie i oszczędzajcie kasiorę. :-)

ynlive

W sumie masz rację, tym bardziej że średnia zarobków w obu krajach jest podobna (w Czechach nieznacznie wyższa), ale czy widziałeś kiedyś zadowolonego Polaka? A tak na serio wydaje się, że jednak tych krzyków jest coraz mniej. Również dzięki sensownej polityce polskich dystrybutorów, którzy stosunkowo szybko wydają świeże jeszcze gry w różnych seriach „Klasyków". Jak ktoś ma kasę, kupuje premierę, jak nie ma, czeka pół roku, rok i też pogra, jest więc jakaś alternatywa.

●●●

Coś o zabijaniu

Dajcie trochę lepsze gry. Ostatnie były okropne. Jakieś o zabijaniu ok?

John Smith

Też byśmy chcieli dać takie, przy których można odpocząć od tych okropieństw. Na przykład Punishera czy Manhunta, a najlepiej któregoś z Postali. Ale niech ci będzie, specjalnie dla ciebie jedna „ostra" fotka z Punishera właśnie.



Chwalił się, że jest połykaczem noży. Punisher chciał go sprawdzić...

●●●

Wałek do wałków

Witam szanowną Redakcję CLICK!

Otóż po pierwsze ostatnio czytałem pewną gazetę i znalazłem takie ogłoszenie: „Sprzedam zryty rozrzutnik do gnoju, 100-kilogramową stertę śmieci, zapasową klamkę do TOY TOYA, oraz zamienię na wałek do wałków." O co w tym chodzi – nie mam pojęcia, ale na bank nie skorzystam:)

Po drugie dlaczego cena CLICK! DVD zwiększyła się z 6.40 na 6.90?? To szok!!! mam 7 zł idę do kiosku chcę CLICK DVD i chipsy a tu mi poza CLICK! nawet na GUMĘ nie starczy!!! To straszne:(

PS (Muszę się jeszcze czegoś doczepić) Dlaczego na zeszyciku CLICK! KLASYKA na okładce widnieje napis: LEGENDARNE TYTUŁY, NAJWIĘKSZE PRZEBOJE?? Co to? Reklama jakiejś stacji radiowej??

Pozdro, Fifilonek

Dlaczego nie skorzystasz? Taki rozrzutnik wygląda jak broń Żołnierzy Kosmosu albo pojazd z Gwiezdnych Wojen, mógłbyś podciągnąć sprzęt pod szkołę i wkręcać kumpli, że to niszczyciel Imperium, heh.

Podniesienie ceny Clicka z DVD nie jest naszą decyzją, ale szefów wydawnictwa, którzy z kolei zareagowali na podwyżkę cen papieru. Usłyszeliśmy jednak, że to już ostatnia podwyżka na długi czas, więc możecie odetchnąć. Zwróć też uwagę, że dodajemy teraz książeczkę o klasycznych grach (będzie co numer) oraz, UWAGA, pojawią się też plakaty! Jak widać, Naczelnik to ludzki gość, wystarczyło tylko 23 452 waszych e-maili w tej sprawie, które codziennie dla niego drukowałem, podkładałem na biurko i wkładałem w kapcie. I ostatecznie serce naszego Przewodniczącego zmiękło. Brawo dla was, brawo dla niego oraz gromkie oklaski dla mojej skromnej osoby!

PS Ej, to rzeczywiście są legendarne tytuły i największe przeboje, tyle że wśród gier komputerowych. Co mieliśmy napisać „Gry sprzed lat, kto w to jeszcze gra?!". Wtedy by ci się spodobało?

●●●

Ciemne moce w Clicku

Zauważyłem że Click! staje się dość diaboliczny. Najpierw 6 urodziny Clicka i 666+1 nagród później 100 numer wychodzi 6.06.06 r. Czyżbyście wierzyli w sathana? (...) Teraz pomysł na wakacyjny zarobek (chyba na przyszły rok! – red.), *truskawki i ślimaki odpadają więc może żaby, albo robaczki sprzedawane rybakom.*

Pozdrawiam Turok

No wiesz, każdy miał kiedyś szóste urodziny, a jakoś nie widać, żeby dzieciaki tatuowały sobie kozi pysk na czole



Może Naczelny nie jest wcieleniem dobroci, ale jako dziecko był przeuroczym bobasem!

My chcemy!

Kubek z krecikiem pracującym na budowie! Yooo!
Uwaga, uwaga! Ponieważ mam dzisiaj dobry humor, a w składziku zebrało się gier po sam sufit – coś trzeba z tym zrobić. Możecie więc wysyłać do nas wszystkie kubki, na których znajduje się jakieś zwierzątko (byle nie z kaczorami, please).



Wy dostajecie!

Gorącą jak coś gorącego grę Rise of Legends!



Reguły zabawy są proste. Waszym zadaniem jest wyszukanie nietypowego gadżetu, który sobie umyślimy. Pakujesz sprzęt i wysyłasz do nas. W zamian dostajesz nagrodę. Gdzie jest haczyk? Wygrywają tylko najszybsi. **Otrzymanego stuffu nie odsyłamy!**

PS **Uwaga!** W tej edycji konkursu lekko modyfikujemy zasady – **wygrywa aż 5 osób!**

i chciały składać w ofierze panią przedszkolankę. A co powiesz na szóstki w szkołach? Kiedyś była skala pięciostopniowa, zachodzi więc podejrzenie, że sztab ekspertów z MEN, który zaproponował tę ocenę, to prawdopodobnie kółko satanistów.

Fakt, że z tą datą śmiesznie wyszło, a 666+1 nagród to nasza prowokacja, ale nie znaczy to, że w nocy zajmujemy się szlachtowaniem kogutów i oddajemy cześć ciemnym bóstwom (chyba że Mamonowi).

Ej, żaby to żadna nowość, a robaczki to kupowałem wiele lat temu, żeby je potem wypuścić na szkolnym korytarzu. Wymyśl coś oryginalniejszego. Trzymaj się!

•••

Turcja, Rafał i Click

Cześć nazywam się Rafał i piszę do was w ramach odpowiedzi na konkurs na najciekawsze egzotyczne zdjęcie. Niedawno wróciłem z Turcji i zanudziłbym się tam na śmierć gdybym nie wziął Clicka!!! Przeczytałem o konkursie i cyknąłem kilka fotek.

Hej, Rafał. Nie powiem, trochę nas zezłościłeś. My tu gotujemy się we własnym sosie i ze zgrozą obserwujemy pełzający do góry słupek rtęci na termometrze, a tu proszę, plaża, palmy, hamaczek i jakiś bliżej nieokreślony płyn w wysokiej szklance z parasolką!

No fakt, sami sobie wymyśliliśmy taką torturę! Dzięki za zdjęcia, dołożyliśmy ci podpisy do fotek w ramach rewanżu. :)



Rafał rośnie sobie w doniczce, bananowce zzieleniały ze złości.



Złocista opalenizna, palma i dziewczyna (na trzecim planie). Jeden dzień z życia Wesołego Rafała.







Konsolówki

Redakcja Clicka, choć zatwardziali PeCetowcy, grywa od czasu do czasu na konsolach. W tym miesiącu najwięcej czasu spędziliśmy przy...

1 Table Tennis [X360]







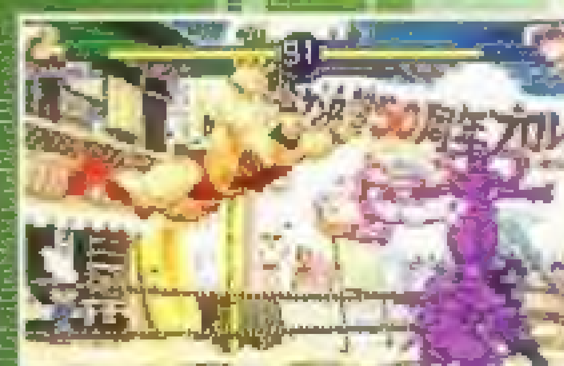
Rockstar Games, twórcy serii GTA, po tych wielkich gangsterskich „światach" postanowili zrobić grę, która koncentruje się na bardzo małym – i bardzo nietypowym – wycinku rzeczywistości. Jakim? Na tenisie stołowym. **Stworzyli najlepszą symulację tego sportu w historii konsol** i jednocześnie jedną z najfajniejszych gier na nowego Xboxa. Warto to chociaż zobaczyć...

2 Silent Hill Collection [PS2]



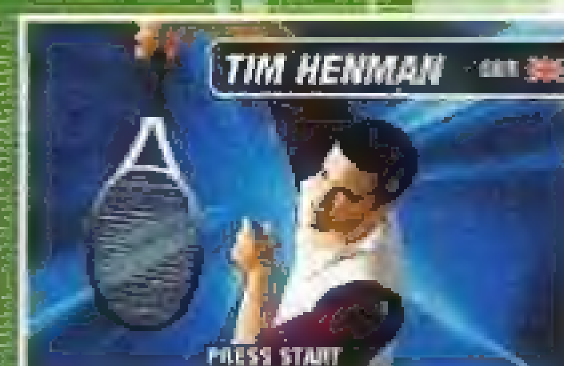
Wakacje to okres growej posuchy, ale konsolowcy cierpią na nią jeszcze bardziej niż PC-towcy. Dlatego to dobry czas na sięgnięcie po klasyki – jak choćby Silent Hill Collection, czyli zbiór wszystkich czterech głośnych survival horrorów. Strach wliczony w cenę...

3 Street Fighter Alpha [PS2]



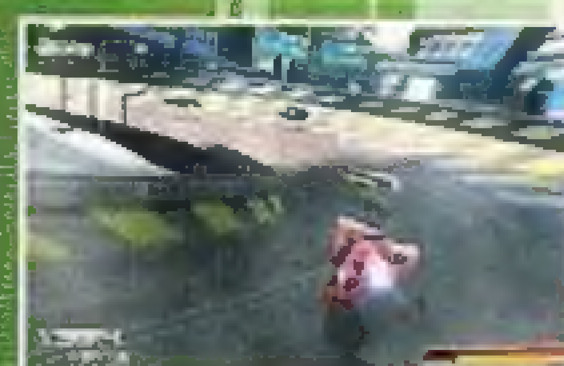
Kolejna niekoniecznie premierowa kolekcja – w tej antologii zebrano pięć gier z cyklu Street Fighter, niegdyś najważniejszej serii spośród dwuwymiarowych bijatyk. Dziś trudno się ekscytować tymi grami tak jak dziesięć lat temu, ale grywalności na pewno im nie ubyło.

4 Virtua Tennis World Tour [PSP]



Przenośna konsolka PSP doczekała się swojej wersji Platinum, w ramach której można kupić najlepsze, choć nieco starsze gry, w bardzo atrakcyjnych cenach. To właśnie dlatego przypomnieliśmy sobie o rewelacyjnym Virtua Tennisie...

5 WipEout Pure [PSP]



...i WipEout Pure, czyli najlepszej ścigałce na mobilne cudeńko Sony. Posiadacze PSP powinni się przyjrzeć serii Platinum – obejmuje ona kilka naprawdę konkretnych tytułów!

WWWarto zajrzeć

Prześwietlowany strony internetowe, które mogą cię zainteresować.

http://www.thesquirrelfamily.com/

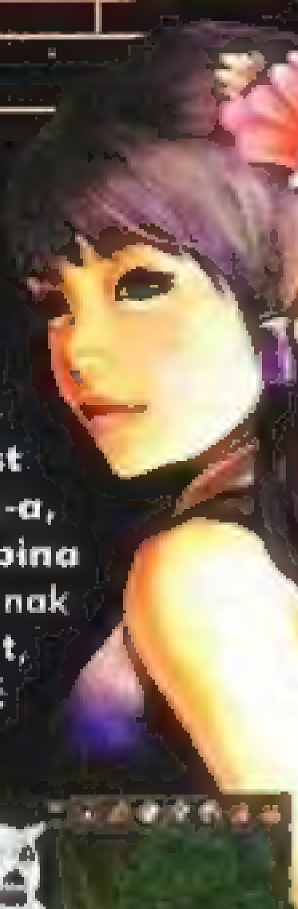


Strona polskiego grafika, rysownika i animatora Mateusza Skutnika zawierająca animacje i gry bardzo zwariowanej wiewiórczej rodziny. **Każdy, komu podobały się kultowe filmiki „Happy Tree Friends", znajdzie tu podobny klimat** – tyle tylko, że może nieco mniej krwawy... Warto sprawdzić wszystkie gierki – są niepozorne, ale potrafią skraść naprawdę mnóstwo czasu.

GRA-ti$

Bawić się można także za darmo – gry w wersji freeware stają się coraz lepsze.

Hero Online

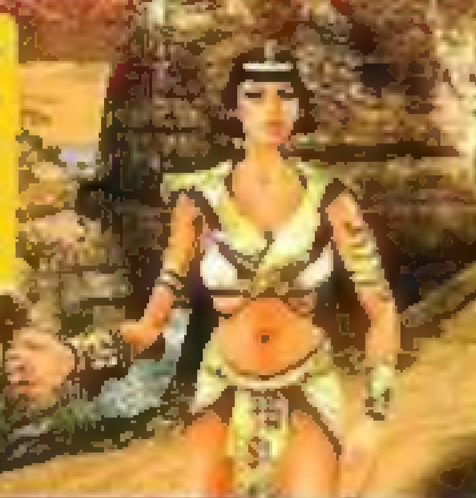


Ciekawostka – grupa programistów, przy współpracy z pięcioma specjalistami od dalekowschodnich sztuk walki, opracowała sieciową, darmową grę, w której jest trochę z RPG-a i RTS-a, a do smaku także odrobina bijatyki. Najlepszy jest jednak pachnący orientem klimat, w którym można się zagubić na wiele, wiele godzin.



Do ściągnięcia ze strony: http://www.tremulous.net/ [98 MB]

Jedyna gra...



...w której wzór antycznej urody – Kleopatra, to... nieźle napakowany brazylijski transwestyta.

Rise & Fall: Civilizations at War

Czekamy na remake

Co miesiąc przypominamy grę sprzed lat, której nową wersję chcielibyśmy zobaczyć.



Space Quest

A tak naprawdę nie na remake (taki już powstał – w 1990 roku; oryginalną grę oprawiono w grafikę VGA i zmieniono tryb tekstowy na interfejs bazujący na ikonkach), co na kontynuację. Ostatnia gra z cyklu Space Quest – oznaczona szóstką – trafiła do sprzedaży w połowie lat 90. Produkcji kolejnej, siódmej części firma Sierra Online nie dokończyła, tymczasem od dawien dawna nie mieliśmy żadnej porządnej przygodówki rozgrywającej się w przestrzeni kosmicznej. **Space Quest ze swoją mieszanką humoru, grywalności i nieprzewidywalnej fabuły byłby w tej sytuacji jak znalazł!**



OLD SKULL I HARDKOR







Radosław Smektała & Janusz Wyrzykowski 2006

POSTAĆ WŁOSKIEGO HYDRAULIKA MARIO STWORZONA PRZEZ JAPOŃCZYKA SHIGERU MIYAMOTO W 1981 ROKU OD LAT BAWI GRACZY NA CAŁYM ŚWIECIE.
Z PRZEPROWADZONEGO NIEDAWNO PLEBISCYTU WYNIKA, ŻE MARIO, OBOK LARY CROFT, JEST UZNAWANY NIE TYLKO ZA NAJPOPULARNIEJSZEGO, ALE I... NAJSEKSOWNIEJSZEGO BOHATERA GIER WIDEO.